

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr

ARALIK 98 • ISSN 1301-2134 • 950.000TL (KDV DAHİL)

BEST OF 98
1998'İN EN İYİ 20 OYUNU

Bu Ay Poster
Hediyeli

Klingon Honor Guard

FA Premiere Manager

Knights & Merchants

Populous III

Caesar III

Shogo

M.I.A.

H.E.D.Z.

5th Element

Total Air War

Nightlong

**ALİ SAMİ YEN'DE
BULUŞUYORUZ!**



FIFA
99



MULTIMEDIA : Piri Reis Explorer Ship, Raks New Media'dan Expert Serisi, Bilden İngilizce 4 Eğitim Seti

DONANIM : INCA 56K Faks Modem, INCA Televizyon ve Video Capture Kartı, Philips Magnavox Sanal Gözlük

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Cemal Keçioğlu, Kadir Tuzlas, Sinan Almac

Yazı İşleri Sekreteryası
Yeliz Aygöl

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesagın

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254

Yazı İşleri e-mail adresi: chiyyay@chiyp.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem

Reklam Müdürü
Sebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin
Ebru Epik

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
O. Sakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021 / 281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Büro
Hafsa Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312) 447-2772
Faks: 312) 447-1569

VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Zor Günler

Bazen düşünüyorum da, acaba dünyadaki bütün aksilikler hep bizi mi buluyor? Aslında her ay çıkan ufak tefek sorunlarla yaşamaya alışmıştık ama, bu ay başımıza gelenler hepsini gölgede bıraktı. Nefer olduğunu merak ettiniz değil mi? Olayların niteliğini şimdilik açıklayamam ama, eğer Aralık sayısı da geç çıkarsa bilin ki kesinlikle bizden kaynaklanmayan bir sürü saçmalık yüzünden olmuştur bu. Neyse, canınızı daha fazla sıkmadan bu konuyu kapatıyorum.

Yaz aylarını geride bıraktığımız ve yılbaşı sezonuna giderek yaklaştığımız şu günlerde, yabancı şirketler de yeni oyunlarını hızla piyasaya sürmeye başladılar. Yaz aylarında kafanızdaki "Bu ay yazacak oyunları nereden bulacağız?" sorusu "Bu kadar oyunu nasıl açıklayacağız?" sorusuna dönüştü. Daha şimdiden elimizde Ocak sayısını bile dolduracak kadar oyun birikti. Tabii ki biz bu oyunların en kaliteli olanlarını seçip sizler için inceledik. Özellikle hepinizin heyecanla beklediğiniz Fifa 99'un açıklamasını bu sayımızda görünce çok sevineceğinize eminim. Tabii ki herşey Fifa 99 ile bitmiyor. Yine Electronic Arts'ın neredeyse üç yıldır üzerinde çalıştığı ve dünyada 1 milyonun üzerinde satmış olan Populous serisinin sonuncusu olan Populous 3 - The Beginning sadece Türkiye'de değil, dünyada ilk kez Level dergisi tarafından incelendi. Strateji oyunlarından hoşlananlar bu ay kendilerine ayıracak boş vakit bulmakta zorlanacaklar, çünkü Sierra şirketinin Sim City 2000'e çok benzeyen yapıyı Caesar 3 ve Settlers hayranlarının çok hoşuna gideceğine inandığım Knight & Merchants'in açıklamaları da bu sayıda. Bitmedi, şimdiye kadar gördüğümüz en kaliteli menajerlik oyunu olan FA Premier League Manager, FPS tarzı oyunlara yeni bir bakış açısı getiren Shogo, mükemmel grafiklere sahip olan Klingon Honor Guard ve Vietnam savaşını bir helikopter pilotunun bakış açısından görmenizi sağlayan Missing in Action'ın incelemelerini bu sayımızda okuyabilirsiniz. Playstation sahiplerinin uzun zamandan beri bekledikleri Metal Gear Solid de bu ay açıkladığımız oyunlardan. Eğer bütün bu oyunlar sizi kesmiyorsa, neden geride bıraktığımız bir yıl içinde piyasaya çıkan en iyi 20 oyunu değerlendirdiğimiz 98'in En İyileri yazımızı okumuyorsunuz?

Neyse, bütün aksiliklerin birlik halinde üstümüze geldiği böyle bir aydan sonra hâlâ dergiyi çıkartabiliyorsak, sırtımız bir daha yere gelmez demektir. Bunca zorluğun arasında, Level Multimedia CD'sinde yaptığımız değişiklikler de Ocak sayısına sarmak zorunda kaldı. Ocak sayısından itibaren Level Multimedia CD'sinde bütün oyun türlerinin en iyi örneklerinin demolarının toplandığı Best Of serisine başlıyoruz. İlk olarak Best of Strategy gelecek. Ayrıca henüz piyasaya çıkmamış oyunların film şeklindeki seyirlik demoları ve yavaş bilgisayarlarda çalışacak kaliteli oyunları bulabileceğiniz Ayn Shareware Oyunları köşeleri olacak. Artık biliyorsunuz, Level'in tek rakibi yine kendisidir.

Gelecek ay görüşmek ümidiyle, hepinizin yeni yılı şimdiden kutlu olsun.

Sinan AKKOL

HABERLER

Third World Geliyor!

Nedir Third World, konusu nedir, türü nedir? Bu soruların cevapları oldukça ilginç, çünkü bu oyunda pek çok türün özelliklerini bulmak mümkün. Öncelikle bu bir gerçek zamanlı strateji oyunu, kuvvetlerinizi hazırlayıp savaşa sokmanız ve taktiklerinizi düşman üzerinde denemeniz hep gerçek zamanda oluyor, bu açıdan Warcraft ve türevlerine benzediğini söylemek yanlış olmaz. Öte yandan oyunda bir takım oluşturmak ve savaşta bunları kullanmak durumundasınız, yani tank, uçak vs. yerine tam donanımlı paralı askerleri kullanıyorsunuz, çünkü bu bir çeteler savaşı. Bu açıdan ele alındığında ise oyun X-Com ve Commandos tarzı bir havaya bürünüyor. Ancak takımlarınızı oluşturanlar sıradan paralı askerler değil, uzaylılar, cyborglar, androidler, mutantlar ve daha nice tür yaratık var etrafta, üstelik bunların kendine has karakterleri var ve oyun içinde oldukça detaylı bir karakter gelişimi yaşıyorlar. Yani oldukça belirgin bir RPG alt yapısı mevcut. Bunun dışında seviyeler, görevler ve haritalar her seferinde yenisinden oluşturulan değişken bir yapıya sahipler, tıpkı Diablo gibi defalarca oynayıp, her defasında farklı şeylerle karşılaşmanız gayet doğal. Bütün bu güzel yanları bünyesinde toplayan oyunun grafikleri de bir hayli güzel olacağı benziyor, herşeyden önce tamamen 3D tasarıma sahip olan oyun alanında kamera açılarını istediğiniz gibi ayarlayabileceksiniz. Konuya gelince, gelecekte bir zamanda uzak bir gezegenin tamamen kirlenmiş ve bozulmuş olan yüzeyinde yaşam savaşı veren çetelerin mücadelesi işleniyor, yani katıksız bilim-kurgu tutkunları buna bayılacak. Oyunun bu yılbaşında piyasada olması bekleniyor.

İlk DVD-ROM oyunu : LANDER.

Son bir yıldır herkesin ağzında aynı kelime dönüp duruyor : DVD-ROM. Çıktı çıkacak derken en sonunda Türkiye'ye de gelen bu meretin maharetlerini DVD filmler haricinde henüz göremedik, ama çok yakında bu değişecek gibi. Ünlü firma Psygnosis, sadece PC için hazırladığı LANDER isimli oyunun DVD-ROM teknolojisini kullanacağını duyurdu.

DVD-ROM'un bir oyuna neler katabileceğini merak ediyorsanız, okumaya devam edin. Film kalitesinde ara sahneler, Dolby Dijital ses kaydı, tamamen interaktif bir oyun ortamı bunlardan sadece bir kaç.

Lander'in hikayesi 3032 yılında başlıyor. Zengin olmak düşüncesiyle güneş sisteminde dolaşan kiralık bir askeri yönetiyoruz. Bir maden şirketi tarafından kiralanıp da, sözde bilimsel bir araştırma sonunda eski bir uygarlık tarafından bırakılmış çok güçlü bir nesne elinize geçtiğinde şansınızın sonunda yüzünüze güldüğünü düşünüyorsunuz, ama sizi kiralayan şirket ve bütün bir ordu peşinize düştüğünde fikriniz değişecek.

Toplam 30 görev ve yönetebileceğiniz 4 ayrı uçağa sahip olan Lander, film kalitesindeki ara sahneleri ile sizi oyunun içine çekecek. Ayrıca uçağınızın fiziksel özellikleri de oldukça gelişmiş olacak. Uçuşunuzun gezegenlerin hava şartları, aracınızın hasar durumu, hava boşlukları, yerçekimi gibi değişken şartlar uçuşunuzu çok etkileyecek. Grafikler de DVD-ROM'un üstün kapasitesini sonuna kadar kullanacak şekilde çok kaliteli olarak dizayn edilmiş. Sürekli değişen gece ve gündüz, farklı gezegenlerdeki güneş ve ayların sağladığı gerçekçi ışık efektleriyle gösterilecek. Kaçınılmaz olarak multiplayer desteği de olacak. Toplam 16 kişi network, seri bağlantı ve modem aracılığıyla Lander'i oynayabilecek. Gelsin de bakalım DVD oyunu nasıl oluyormuş.

Playstation 2 Geliyor mu?



Sığa uzun zamandır üzerinde çalıştığı Dreamcast konsolunu bu yılbaşında piyasaya sürecektir. Dreamcast hem güç, hem de tasarım olarak tamamen yeni nesil bir konsol ve Sega'nın beklentisi bununla dünya oyun konsolu pazarını ele geçirmek. Ne var ki bu durumun rakiplerinin gözünden kaçtığı pek söylenemez. Nintendo ilk aşamada 4MB kapasiteli ek bir hafıza modülünü piyasaya çıkararak daha yüksek çözünürlüklü grafikleri desteklemeyi ve böylece oyunseverlerin dikkatini çekmeyi planlıyor. Bu modül öncelikle Star Wars: Rogue Squadron tarafından destekleniyor ve 640x480 çözünürlükte grafiklere imkan tanıyor. Sony ise hali hazırda piyasanın en çok satan konsolu olan Playstation'ın ikincisini tasarlamakla meşgul. Henüz Sony firması resmi bir tanıtım ya da açıklama yapmış değil, fakat aldığımız bilgiler bu yeni konsolun benzerlerinden çok daha güçlü olacağı yolunda. Sony ve Toshiba tarafından ortaklaşa geliştirilmekte olan yeni bir çipseti kullanması beklenen PSX 2 tahminen 250 MHz hızda ve 64 bit tabanında çalışacak. Bu çipset iki ayrı işlemciden oluşuyor, biri 3D grafikler için kayan nokta işlemleri yapan bir DSP, diğeri ise RISC tabanlı gelişmiş bir ana mikro-işlemci. Söylentiye göre bu konsol grafik yapı olarak standart polygonal çizimler yerine doğrudan NURBS tekniğini kullanacak. NURBS tekniği şimdilerde sadece Toy Story gibi filmlerde ve endüstriyel tasarımlarda gördüğümüz yumuşak hatlı ve nispeten gerçekçi modellerin yaratılmasında kullanılıyor. Bunun dışında PSX 2'nin pek çok multimedya uygulama alanına destek vermesi, özellikle DVD ve CD-ROM üzerinde kayıtlı filmleri okuma kapasitesine sahip olması bekleniyor. Eğer bir aksilik olmazsa bu yeni konsol 2000 yılı başında piyasada olabilir, yeni bilgi aldıkça sizlere iletmeye devam edeceğiz.

HABERLER

Yeni Nesil 3Dfx Yakında Çıkıyor!

Artık 3Dfx adını duyumayan kaldı mı bilemiyorum, bu şirketin ürettiği Voodoo 1 ve 2 çipleriyle donatılmış grafik hızlandırıcı kartlar PC denen nesnelerin birer oyun canavarına dönüşmesindeki en büyük rolü oynuyorlar. Önümüzdeki yıl türü ne olursa olsun bu kartlara tam destek vermeyen bir tek oyun bile bulmak mümkün olmayacak. Fakat tabii bu pazarda oldukça büyük bir rekabet var ve bunun sonucu olarak 3Dfx firması yakında "Avenger" kod adlı yeni bir grafik hızlandırıcı kartı piyasaya sürecek. Bu yeni kartın tüm özellikleri hakkında henüz bir bilgi yok elimizde, ancak hali hazırda piyasada satılmakta olan Voodoo 2 işlemcilerle donatılmış kartlardan yaklaşık 3 kat daha hızlı çalıştığını biliyoruz. Şirketin amacı bu yeni kartı 1999 başında piyasaya vermek ve böylece rakiplerine üstünlük sağlamak. Tüketici açısından ise bunun anlamı Voodoo 2 tabanlı kartların fiyatlarının oldukça düşeceği demek, bu da hiç kötü birşey sayılmaz.



Final Fantasy Şimdi de Beyazperdede!

Gerek PC, gerek PSX üzerinde piyasaya çıkmış en popüler RPG serilerinden biridir Final Fantasy. Square Soft tarafından hazırlanan bu oyunların sonuncusu olan FF7 gerek Manga tarzı grafikleri, gerek inanılmaz büyüklükteki oyun alanıyla tüm dünyada büyük ilgi çekti. Şu sıralarda Square Soft serilerin sekizincisi üzerinde çalışıyor, fakat bu başka bir haberin konusu olacak. Firmanın üzerinde çalıştığı bir başka proje ise Final Fantasy konulu bir film. Film yapan ekip yaklaşık yüz kişiden oluşuyor ve yönetmen Hironobu Sakaguchi'nin denetiminde filmi 2001 yılına yetiştirmeye çalışıyorlar. Filmde kullanılan tüm aktörler bilgisayar tarafından canlandırılıyor, ancak seslendirmelerin de bu metodla yapıp yapılmayacağı henüz kesin değil. Film doğal olarak Final Fantasy oyunlarından tanıdığımız hayali dünyada geçiyor, konu da yine oyunlara paralellik gösteriyor. Filmin dağıtımını Asya ülkeleri dışında Columbia Pictures üstlenmiş, tam gösterime giriş tarihi ise henüz belli değil.



Asheron Sizi Çağırıyor

Microsoft'tan gelen yeni bir oyun olan Asheron's Call sadece Internet üzerinde oynanabilen bir RPG. Türkiye'de Internet üzerinden aksiyon dolu oyunları oynamak bir işkence olabilir, ama bu türden hoşlananların tek alternatifi olan Ultima Online'i oynayanlar bilirler, bilgisayar rakiplerine karşı oynamaktansa gerçek insanlara karşı FRP oynamanın verdiği zevk herşeye değer. Asheron's Call Dereth adlı bir adada geçiyor. Seçebileceğiniz üç ırk var Aluvians, Gharu'dim ve Sho. Her ırkın farklı özellikleri ve güçleri var, herhangi bir lorcaya katılıp, hiyerarşide yükselebilirsiniz. Eğer yeterince başarılı (ve şanslı) olursanız, lorcanın başına geçme ve diğer oyunculara görevler verme yetkisine sahip olabiliyorsunuz, tabii lorcanın eski yöneticisi bundan hiç hoşnut olmayacaktır. Her FRP'de olduğu gibi Asheron's Call'da da karşılaştığımız karakterleri öldürebiliyorsunuz, ama karşınızdakiler bilgisayarın yönettiği karakterler olmadığından, öldürmeniz çok daha zor olacaktır. Birisini öldürmek için size verilen bir görevi bitirmeniz gerekir, tabii öldürülecek kişinin de planlarınızdan haberi olacak ve sizi engellemek için elinden geleni yapacak. Tabii FRP olur da büyü olmaz mı? Asheron's Call'daki büyü sistemi çok mantıklı. İlk başladığınızda hiçbir büyüyü bilmiyorsunuz, öğrenmek için o büyüyi bilen bir NPC veya oyuncu ile konuşup size öğretmeye ikna etmelisiniz. Nasıl ikna edeceğinizi size kalmış, ya güzelliikle konuşursunuz, ya adamı biraz "görürsünüz" veya boğazına keskin bir bıçağı dayarsınız, karar sizin.

Asheron's Call, Internet üzerinden gerçek insanlara karşı oyun oynamak isteyenlerin çok hoşuna gidecek. Tabii bizim de yeni gözümüzün olma şansı yüksek. Dörtgöze bekliyoruz.



HABERLER

Sivil Havacılık Meraklılarına Özel

Sivil havacılık her ne kadar ülkemizde pek yaygın olmasa da, özellikle Amerika, Avrupa ve Avustralya bu konuda büyük bir zenginliğe sahiptir. Mesela Amerika'da bir pilot brövesi edinmek ve hafta sonlarında tek motorlu bir uçak kiralayıp birkaç saat dağların üzerinde süzülme oldukça sıradan bir hobi olarak kabul edilir. Çoğu bölgede ise ulaşım sorunları bunu bir hobiden ziyade ihtiyaç durumuna sokmuştur. Tabii sivil havacılık bu kadar gelişmiş ve yaygın olunca PC oyunları piyasası da bu durumdan etkilenmeden edemez, fakat çoğu firma yine de savaş oyunları yapmayı tercih ediyor. Terminal Reality bunun dışında, onlar yeni sivil uçuş oyunları olan Fly! ile bu pazarı bir hayli sağlamayı planlıyorlar. Programcılar bu oyunda muhteşem grafikler ve gerçekçi uçuş haritaları dışında iki noktaya daha büyük önem verdiklerini belirtiyorlar, gerçekçi uçuş şartları ve sınırsız bir hava sahası. Uçuş şartlarının gerçekçiliğinden kasıt sadece

tam anlamıyla gerçek uçaklardakinin bir kopyası olan ve tamamen fonksiyonel kabinler değil. Uçuş dinamiklerinin de tam anlamıyla gerçeğe uygun olması ve değişken hava şartlarının uçuş koşullarını doğrudan etkilemesi söz konusu. Sınırsız hava sahasına gelince, bir uçuş oyununda atmosferi bozan en önemli unsur kısıtlı bir haritanın içine hapsolmaktır kamıca. Fakat Fly! buna bir çözüm getiriyor, harita tasarımı benzer oyunlardakinden farklı bir metotla yapılan oyun size tam bir uçuş özgürlüğü tanıyacak. Beş büyük Amerikan şehri detaylı olarak kapsayan oyun, dünyanın kalan kısmını ise daha düşük detay seviyesinde, fakat gerçeğe uygun bir biçimde monitöre yansıtacak. Mesela Atlantik Okyanusu'nu açıp Paris'e uçmak mı istiyorsunuz, tüm yapmanız gereken doğru uçağı seçmek ve yeterince yakıt doldurmak, oyun haritası bu denli geniş ve esnek. Oyun önümüzdeki sene piyasaya çıkacak ve muhtemelen biraz güçlü bir sistem gerektirecek.



Swords & Sorcery

Çok uzun bir zamandan sonra oyun piyasasında ilginç bir geriye dönüş yaşanıyor, fakat tabii bu defa ki gayet olumlu hence. Çoğu firma yaptıkları oyuna muhteşem grafik efektler koyunca bir iş yaptıklarını sanıyor, fakat insanlar sürükleyici bir hikayesi ve atmosferi olan oyunları istiyorlar. Bunu nasıl sağlarsınız, tabii ki kaliteli ve detaylı RPG türü oyunlarla, nitekim yakında çıkacak olan Baldur's Gate, Anachronox ve daha bir sürü oyun bunu yapmayı hedefliyor. Ancak artık programcılar sadece iyi bir senaryo ile yetinmek zorunda değiller, yeni nesil bilgisayarlar onlara istedikleri her tür grafik mucizeyi yaratma şansı da tanıyor. İşte Heuristic Park ve Virgin Interactive tarafından geliştirilen Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness tam böyle bir oyun, gerçek bir RPG'de aradığınız her tür özelliğe sahip, büyük bir hikaye, büyük bir oyun alanı, sınırsız olasılıklar ve devamlı gelişen karakterler. Fakat daha fazlası da var, bu oyun grafik olarak türünün en iyi örneklerinden biri olmaya aday, oyundaki her nesne üç boyutlu ve etkileşimli olarak tasarlanıyor. Karakterlerinizi değişik kamera açılarından savaşa girerken ya da günbatımına at sürerken görebiliyor, güydirdiğiniz zırların aynen üstlerinde belirdiğini görüp hayran oluyorsunuz. Kısacası önceden oynarken olduğunuzu hayal ettiğiniz her şey şimdi ekranda gerçeğe dönüşüyor. Buna geniş kapsamlı ve doğru dürtüst çalışan Multiplayer seçeneğini de eklerseniz muhteşem bir oyun elde etmiş oluyorsunuz. 1999 başında çıkması planlanan oyun sadece RPG tutkunlarını değil, her tür oyuncuyu ekrana esir edebilecek kapasitede gibi, bekleyip göreceğiz.



Derinlere Doğru!

Suwar 2050 çıkışından bu yana pek çok denizaltı simülasyonu yapıldı. Tabii standard 2. Dünya Savaşı denizaltılarından bahsetmiyoruz, onlar apayrı bir konu, burada bahsi geçenler tek kişilik avcı gemileri. Bu oyunlar her zaman uzay oyunlarına benzemiştir, gemiler çeviktir, silahlar ölümcüldür ve dışarıyı görmek için sonara ihtiyacınız yoktur. Fakat uzayın karanlık boşluğunun aksine, deniz son derece canlı ve renkli bir ortamdır. Binlerce tür canlı su altında dolaşır, ışık oyunları ve gölgeler eksik olmaz, derin mağaraları dipsiz uçurumlar takip eder. Şu ana dek yapılan her oyun bir şekilde bu konuya eğildi tabii ancak nereye kadar başarılı oldukları tartışılır. İşte Segasoft tarafından geliştirilmekte olan Fatal Abyss bu açıdan oldukça iddialı bir oyun. Herşeyden önce yirmi farklı tipte sualtı ortamı bulunan oyunun haritaları geniş, fakat bir o kadar da canlı olacak. Çoğu insanın aklına Archimedean Dynasty ya da Sub Culture gelebilir, fakat tek benzerlikleri su altında geçmeleri. Fatal Abyss herhangi bir ticaret olayı içermiyor, konu bir senaryoya bağlı olarak sırayla oynanan görevler bazında ele alınıyor. Konu ise basit, Eco Systems firması denizlerde yaşayan yeni bir tür bakteri keşfeder ve bundan enerji elde etmenin bir yolunu bulur. Fakat rakipleri olan Proteus Tech bu işe el atmak niyetindedir, sonuçta iki rakip şirket su altında ölümcül bir savaşa girerler. Siz olaya istediğiniz şirketin hesabına girebiliyorsunuz, herkesin öncelikleri ve tabii görevleri farklı oluyor. Oyun grafik açıdan oldukça iyi, belli başlı 3D grafik kartlarının desteğine başvuruyor, ancak onlar olmadan da çalışabiliyor. Eğer bir aksilik olmazsa bu oyun da yılbaşında raflardaki yerini alacak.

Brave Fencer Musashi Playstation'da çıkıyor

Final Fantasy VII'nin yapımcılarından yeni bir platform macera oyunu geliyor. FF7'nin arkasındaki beyin takımını tekrar bir araya getiren Brave Fencer Musashi, bir platform oyununun aksiyon öğelerini, kafanızı allak bulak edecek bilmecekler ve FRP tadlarını birleştiriyor. Square Soft oyunlarında alıştığımız üzere yine şirin bir Japon çizgi film karakteri yöneteceğiz. Hoplayıp zıplayarak ve düşmanlarıyla savaşarak bölümden bölüme geçerken yeni hareketler öğrenecek, komik düşmanlarla karşılaşacak ve onları öldüreceksiniz. Oyundaki karakterlerin seslendirmeleri de oldukça kaliteli ve komik. Bu aralar gelmesi gerekiyor, Playstation sahiplerine duyurulur.



HABERLER

Braveheart'in Oyunu Olur Mu?

Daha önce de olmuştu, ne zaman bir filmin oyununu yapmaya kalkışsalar genellikle ortaya yarım yamalak birşeyler çıkar. Piyasada tutan hemen her filmin arkasından oyunu yapılır, bunu yapanların tek düşüncesi tabii ki filmin ününden faydalanarak biraz daha para kazanmaktır. Braveheart gibi mükemmel bir filmin oyununun yapılması da bu yüzden asabımı bozdu; ama bu oyun diğer film oyunlarından çok farklı olacak gibi görünüyor. Bir kere, bu oyun yapılmaya ilk başlandığında Braveheart'in senaryosu üzerine kurulmamıştı, hatta ismi de Tartan Army idi (hence rezalet bir isim). Oyunun yapım aşaması ilerledikçe, senaryonun Braveheart'a ne kadar benzediğini farkedene yapımcılar, Braveheart'in isim haklarını 20th Century Fox firmasından satın alıp oyunun içeriğini de biraz değiştirmeyi uygun gördüler.

Braveheart, son günlerin revaçta olan "3 boyutlu real time strateji" oyunları furçasına katılıyor. Ama diğer 3 boyutlu RTSlerden çok daha gelişmiş bir oyun olacağı kesin. Diğer oyunlarla arasındaki farklara bir bakalım. Öncelikle real time stratejilerde görevler sıralıdır, birini bitirir diğerine geçersiniz ve görevler her oynadığınızda aynıdır. Braveheart'ta ordularınızı istediğiniz gibi yönlendirebildiğinizden, savaş her an her yerde çıkabilir. Savaş alanları da rakiplerinden "birazcık" büyük. Özel bir grafik tekniği sayesinde 16 KM kadar uzağı görebiliyorsunuz. Tabii karakterler de dahil olmak üzere herşey üç boyutlu grafiklerle dizayn edildiklerinden, savaş istediğiniz açıdan görebiliyorsunuz. Düşünsenize, İskoçların İngilizleri dumura uğrattığı o muhteşem meydan muharebesini bir İskoç'un gözünden görme şansına sahipsiniz.

Tabii oyun sadece savaş sahnelerinden oluşmuyor. Karmaşık bir ekonomik yapı ve komşu klanlarla olan diplomatik ilişkileriniz de göze almanız gereken sorunların arasında. Seçebileceğiniz 16 klanın lideri olarak amacınız 200'den fazla klanı bölünmüş olan İskoçya'yı tek bir bayrağın altında toplamak. Eğer buna kolay diyorsanız, daha ileriye gidip İngiltere'yi işgal etmeye çalışmanız bile mümkün. Veya İngiltere kralı Uzunbacak John olarak İskoç asilerin başını ezmeye çalışabilirsiniz, ama hiç kimsenin William Wallace olarak cesur İskoçları yönetmektense kaypak İngilizleri seçeceğini sanmıyorum.



GELİYORLAR!!!!

İşte Ocak ayına kadar ülkemize gelmesini beklediğimiz oyunlar. Yine de çok heyecanlanmayın, oyunlar için firmaların verdiği çıkış tarihlerine pek güven olmaz.

Baldur's Gate	Interplay	FRP
Blood 2	Monolith	FPS
Dark Side of the Moon	Southpeak Interactive	Adventure
Dethkarz	Melbourne House	Yarış
Escape ODT	Psygnosis	Action/FRP
Fifa 99	EA Sports	Spor
Half Life	Sierra	FPS/Adventure
Heavy Gear 2	Activision	Simulasyon
Heretic 2	Activision	3D Action
King's Quest 8	Sierra	Adventure
Lands of Lore 3	Westwood	FRP
Myth 2 - Soulblighter	Bungie	Strateji
Oddworld - Abe's Exoddus	GT Interactive	Platform
Powerslide	GT Interactive	Yarış
Settlers 3	Blue Byte	Strateji
Speed Busters	Ubi Soft	Yarış
Starsiege	Dynamix	Simulasyon
Star Wars - Rouge Squadron	Lucasarts	Action
Test Drive 5	Electronic Arts	Yarış
Tomb Raider 3	Eidos	3D Action
Turok 2-Seeds of Evil	Acclaim	FPS

BEST OF 98

98'İN YILDIZLARI

1998'de elimizden birçok oyun geçti. Bunların çoğu sözünü etmeye bile değmeyecek kadar kötüydü. Ama içlerinden bazıları vardı ki, adeta uykusuz gecelerimizin ilacı oldular. Sırf daha fazla oynayabilmek için günlerin 36 saate çıkartılmasını istediğimiz bu oyunların arasından en iyi yirmisini motor adamı Maddog, Starcraft ve M&M 6 bağımlısı sevgili Blackbird (minig guş) ve ben nacizane Blaxis amcanız belirledik. Bütün oyunlara üçümüz de on üzerinden ayrı ayrı puan verdik ve puanları topladık. Bu sonuçlara göre, bakalım bu sene bizi güzellik uykumuzdan eden suçlular kimlermiş?

1 STARCRAFT

PUAN : 29 / 30

Sürprizli! Level'i düzenli olarak alan okuyucularımız bu oyuna olan takıntımızı bilirler. Sıkıntı dolu dergi gecelerinin tek eğlencesi, dergi içi kavgalarının en büyük sebebi, utanç verici yenilgilerin akabinde intiharlara yol açan oyun, Starcraft. Mükemmele yakın senaryosu, bir stratejiden çok bilim kurgu filmine yakışan atmosferi, mükemmel dengeli savaş sistemi, grafikleri ve sesleriyle bu yılın tartışmasız birincisi. Starcraft'ın en can alıcı özelliği birbirinden tamamen farklı üç ayrı ırkı mükemmel bir dengeyle birleştirilmesi (beri gel Dune 2000, beri gel!). Şu sıralar yeni üniteler ve senaryosuyla piyasaya sürülecek olan Brood Wars görev diskini beklediğimiz Starcraft, bizden tam puan olarak bu yılın birinci... HEY, tam puan alınmış ki Starcraft, 29 puan almış. O bir puanı kim kesti ya? Hey sen, motorsikletli arkadaşımı, gelir misin buraya?... Heeey, kaçmaaaaaa...



2 SANITARIUM

PUAN : 29 / 30



Türü ne olursa olsun, konu çoğu oyunda aynıdır. "Dünyayı kurtaran yalnız adam" oluruz, "En çok parayı kazanan şirketin sahibi" oluruz, "kainattaki bütün kötü yaratıkları tepeleyen süper asker" oluruz. Ama hep aynı, hep aynı derken, insanlar artık normal hayatta asla olamayacakları "süper" insanı oynamaktan bıktılar. Ve sonunda ASC Games adlı bir firma bu açığı tam anlamıyla "dolduracak" bir oyun yaptı: Sanitarium. Sanitarium'da ne dünyayı kurtarıyoruz, ne de yaratık sürülerini tek başımıza temizliyoruz. Sanitarium'da kim olduğumuzu bulmaya çalışıyoruz. Yönettiğiniz karakterin başına gelen bir trafik kazasından sonra (ki onun bile gerçek olup olmadığı belli değil) gözlerinizi havaya uçmak üzere olan bir umarhanede açmasıyla başlayan olaylar, hiç tahmin etmediğimiz boyutlara vararak gelişiyor. Siz neyin gerçek, neyin düş olduğunu anlamaya çalışırken, mükemmel grafikler eşliğinde oldukça duygusal (bunu bilerek söyledim) bir hikaye şekillenmeye başlıyor. Ama işin en güzel yanı, Sanitarium, sonuncu bölüme kadar perdenin arkasındaki esas hikaye hakkında ipucu vermiyor.

3 CURSE OF THE MONKEY ISLAND

PUAN : 29 / 30

Komik ve adventure kelimeleri yan yana gelince, yanlarında üçüncü şahıs olarak daima Lucas Arts bulunmuştur. Piyasanın en yetenekli yazarlarını ellerinde bulunduran bu firmasının adventure oyunları adeta kalite "kokar". Monkey Island serisinin üçüncü oyunu olan Curse of the Monkey Island da bir istisna değil. Grafiklerin, ses ve müziklerin gerçek dehalanın ellerinden çıktığı belli, ama beni bu oyuna 10 puan vermeye zorlayan şey onlar değil. Bu oyunun 10 puanı hak etmesini sağlayan, gerçekten komik olması. Bir oyun aracılığıyla gerçek duyguları yaşatmak çok zor bir iştir. Monkey Island bunu başararak, komedi dâhinde oldukça bu yılın Level gümüş oscarını almayı hak ediyor.



5 COMMANDOS

PUAN : 28 / 30

Gökhun'un özel tercihi olan Commandos da, 98 yılinda oyun piyasasına imzasını atanlardan. 2. Dünya savaşında Alman cephesinden içeriye sızarak, çok stratejik bir grup görevi yerine getirmeye çalışan altı komandoyu yönettiğiniz Commandos şimdiye kadar gördüğüm en acımasız oyunlardan. Yapacağınız en ufak hata, bütün adamlarınızın öldürülmesiyle sonuçlanacağından emin olabilirsiniz. Düşman askerlerinin yapay zekası da yabana atılacak gibi değil di doğrusu. Varlığınıza dair en ufak bir ipucu bile bırakmaz ortalığı ayağa kaldırıp hayatınızı cehenneme çeviriyorlardı. Ama oyunun esas güzelliği de zorluğunda, hem hırs yapıyor hem de bir görevi geçmek için birden fazla yol olması insana türlü türlü savaş taktikleri uygulama fırsatı veriyor.

4 UNREAL

PUAN : 28 / 30

Herkes "Aman Quake 2, yaman Quake 2" diye ortalıkta dolaırken, tepelerine düşen 50 megatonluk bomba bir anda piyasayı dağıttı. Unreal, ismiyle bu kadar uyuşan bir oyun daha yoktur herhalde (Unreal (İngiliz) = gerçek ötesi (Türkçe)). Oteller ötesi grafiklere, atmosfere, seslere sahip olan Unreal tam üç senedir yapım aşamasında olan bir oyun. Piyasaya çıktığı sıralarda "ben kralım" demekte olan Quake 2'yi alaşağı etti. Quake 2 grafik motorunu kullanarak yapılan birçok oyunun yapımı durduruldu. Unreal motoruna geçişin yolları aranmaya başlandı (bkz. Duke Nukem Forever). "Üç boyutlu oyun dediğin kasvetli olur, kahverengi olur" mantığını çatır çatır ezdi Unreal, rengarenk grafikleriyle yeni bir ekol yarattı. Zorluk olarak da üstün olan Unreal, yapay geri-zekalı oyunlarla alay edencesine zeki yaratıklarıyla oyuncuların korkulu anları yaşamasına sebep oldu. Sorarım size, beş oda geride ve bir alt katta bıraktığınız yaratığın iki kapıyı açıp, bir düğmeye basarak asansör çağırdığını ve siz bir köşede soluklanırken arkamızdan gelip boğazınızı kestiğini hangi oyunda gördünüz? Vallahi ben bu oyunda gördüm.



6 NEED FOR SPEED 3

PUAN : 28 / 30

EA işini biliyor doğrusu, 95-99 spor ve NFS serileriyle iyice büyüdüler. Neredeyse oyun piyasasının Microsoft'u oldular da diyebiliriz. Açıkçası ben spor oyunları seven birisi değilim, ama işin içine aşırı hız girince akan sular duruyor. NFS 3, hız ihtiyacımızı tam anlamıyla doyurmasa da (ne de olsa üstü açık bir Corvette'yi gerçekten kullanmanın verdiği zevk başka) polis-kedi-fare oyunu oynamanın zevkini bilgisayarda bundan daha gerçekçi olarak yaşamamız mümkün değil. Grafik olarak fazla bir şey söylemeye gerek yok, şimdiye kadar yapılanların en iyisi. NFS 3'ün fazlaca zor olması ve bilgisayarın gerçek olamayacak kadar iyi yarışmasının haricinde bir hatası yok.

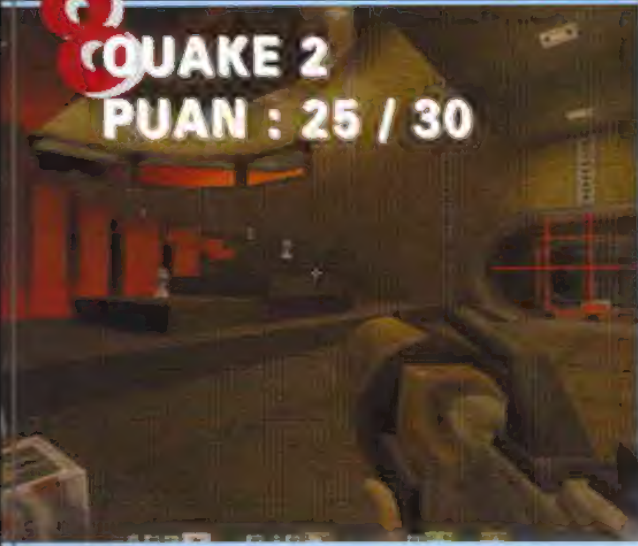
7 MIGHT & MAGIC 6

PUAN : 26 / 30

Aha, bu da minig gusun özel seçimi. İlk gördüğünde "sevmedim abi" diyip köşesine çekilmişti, şimdilerde ise adamlarını nasıl 75. seviyeye ulaştıracağını hesaplarını yapıyor, Might and Magic 6 insanı boğazından yakalayıp, bitirene kadar da bırakmayan bir oyun. Oyuncuya sağladığı serbestlik ve oyun alanının genişliği rakiplerinden o kadar üstün ki, bu oyunu ne kadar oynarsanız oynayın bulamadığınız birşeyler mutlaka olacaktır. Tek eksikliği atmosfer, onu da iyi bir FRP oyuncusunun hayal gücü zaten halledecektir.

8 QUAKE 2

PUAN : 25 / 30



"Geldi, geliyor, gelecek" derken Şubat ayında kırılı ellerimize geçti Quake 2 (yanlış anlaşılmasın, tam o sırada elimizle pizza yiyorduk da). İlkinin birçok eksikğini tamamlamış, sağlam bir üç boyutlu kart desteği ile Quake'i piyasadan silmeye çalışanlara HÖT dedi Quake 2. Karanlıktan hoşlananlar bu oyunda kendilerini evde hissettikler, çünkü herşey koyu tonlarda renklendirilmişti. Bir süre için üçüncü boyutun kralı oldu Quake 2. Ama her güzel şeyin bir sonu vardı, Quake 2 için de güzel günlerin sonu çabuk geldi. Unreal kapıya dayandı ve kiracıyı yakasından tutup dışarı fırlattı.

11 HEART OF DARKNESS

PUAN : 25 / 30



Size bu oyunu anlatmak için sadece iki kelime söyleyeceğim : Another World. Heart of Darkness Another World'e o kadar benziyor ki, aradaki tek fark karakterin bir profesör değil, bir çocuk olması ve konunun da Another World'deki kadar karanlık olmaması. Heart of Darkness'ı oynamak bir çocuk filmindeki baş kahramanı yönetmeye benziyor daha çok. VGA grafiklerine bakıp da kötü sanmayın, parantez alabileceği en iyi platform oyunu bu. Motorsiklet adamı Madd bile bu oyuna sardığına göre, birşeyler vardır (papatya? kelebek?)

9 DESCENT FREESPACE

PUAN : 25 / 30



Şu son bir yıl içinde sabaha kadar başında oturup da uykuma yannadığım iki üç oyundan birisidir Descent Freespace. Bazı insanların bu oyunu hala ilk Descent'lerle karıştırdığını görüyorum. Descent 1 ve 2'nin aksine Descent Freespace tamamen açık bir mekanda, uzayda geçiyor. Konu klasik, insanlar ilk karşılaştıkları

uzaylı uygarlıkla savaşa girişmişken, ortaya kimsenin durduramadığı üçüncü bir uzaylı güç çıkar. Eski düşmanlar dost olur, elele davetsiz misafirlere girişirler. Konu klasik, grafikler çok iyi, sesler ortamın üzerinde falan ama, bu oyunu süreden ayıran en önemli şey, savaşların yoğunluğu. Tie Fighter'ı oynamış olanlar oradaki savaşların ne kadar yoğun geçtiğini bilirler, yer yerden lazerler sıkılır, avcı uçakları sağdan soldan vızır vızır geçer. Nefes alacak bir anınız bile yoktur. İşte böyle bir ortamı uzun zamandan sonra ilk defa Freespace'de gördüm. Üstelik savaşlar ne kadar yoğun geçerse geçsin, oynanabilirlik o kadar iyi ki kontrollü asla kaybetmiyorsunuz. Kuşruğunuzdaki bir avcıdan kaçarken, kanat adamlarınıza emirler yağdırmak çok kolay. Valla ne diyim, bu oyun beni kesmedi, yoldaki görev disk Conflict Freespace'i sabırla bekliyorum (sabırsızlığın kimseye faydası yok).

10 BLADE RUNNER

PUAN : 25 / 30



Philip K. Dick'in aynı adlı romanına da-

yanarak çekilen Blade Runner (Bıçak Sırtı) adlı filmi belki de beş kere seyretmişimdir. Ama oyun olarak o dünyada bulunmak bambaşka bir duygu. Cyberpunk alt kültürünü (geleceğin mega şirketlerin yönettiği karanlık ve tükenmiş bir dünya olacağı görüşü) bundan daha iyi şekilde yansıtan bir oyun daha olamaz. Tükenmiş bir dünyada olduğum ve her köşede bir tehlikenin beklediği hissini tam anlamıyla yaşattı bu oyun bana. Üstelik, çoğu olayın gerçek zamanda gerçekleşmesi yüzünden, oyun her oynadığınızda biraz değişiyor. Ben ne kadar uğraşırsam uğraşıyım hikayeyi en iyi şekilde bitiremedim. Belki siz becerirsiniz.

12 MOTOCROSS MADNESS PUAN: 25 / 30



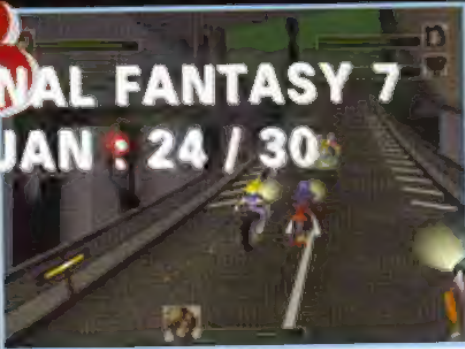
Microsoft abimiz, boynumuz kıldan ince falan da, şu oyun işlerindeki başarıyı işletim sistemi yaparken de gösterseniz diyorduk. Bak ne güzel oyun yapmışsın, yok parkur derdi, yok şu kadar döneceksin yoksa kazanamazsın kısıtları olmadan, dağ bayır sürüyoruz motosikletimizi. Üstelik sadece 3D hızlandırıcılı makinalarda çalışır dedigin halde kıyırık S3 Virge DX'li makinalarda bile çalışıyor. Peki Win98 neden her yerde sorun çıkarıyor? Cidiniz ve en azından bu oyun kadar kaliteli programlamadan piyasaya işletim sistemi sürmeyiniz lütfen.

15 RAINBOW SIX PUAN : 24 / 30



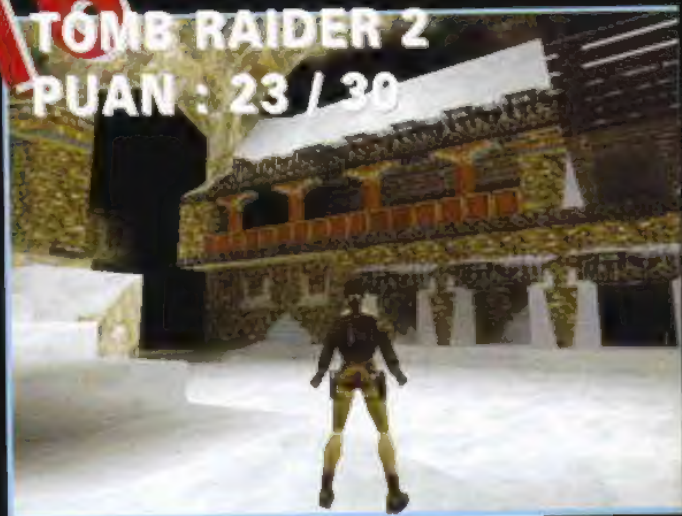
Özel tim konulu oyunlar piyasasının yeni modası, Rainbow Six de modaya uyanlardan. Ama konusunda uzman bir kişiden, ünlü casusluk romanı yazarı Tom Clancy'den geliyor. Mükemmel yakın grafikleri, harika müzikleri falan var ama, çok kısa sürüyor arkadaşım be. Cünaha mı girerdiniz 35-40 bölüm yapsaydınız şu oyunu, tam alışmışken bitiverdi işte. Daha zor seviyede oynayın demeyin bana, o zaman çok hızlı olmak gerekiyor ve gereğince taktik yapmıyorum. Üzmayın beni, kalbim var benim.

13 FINAL FANTASY 7 PUAN : 24 / 30



Acaip Japon çizgi filmlerini çok severim. O yüzden bu oyunu da çok sevdim. Grafiklerini sevdim (3Dfx sağolsun), savaş animasyonlarını sevdim, konusunu ve FRP olayına getirdiği yeni soluğu sevdim. Seni de sevdim. (Burada yavaş yavaş azalan yerin etkilerini görüyorsunuz, ilk beş oyuna o kadar geyik basarsan, yumurta da böyle dayanır kapiya işte)

16 TOMB RAIDER 2 PUAN : 23 / 30



Açıkçası bunu ne ben, ne Berker ne de Blackbird seçmedik. Lara Hanımı konu alan bu ikinci oyun, eğer olmasaydı tepemize çullanacağınızı iyi bildiğimizden burada. Yine de Lara'nın hakkı Lara'ya, sevenleri için bundan daha iyi bir oyun olamazdı (gerçi Tomb Raider 3 yoldayken o kadar da iddialı konuşmamak lazım). Aslında daha iyi grafikler demek olan daha fazla poligon meselesi, bu oyunun delileri için daha yuvarlak kıvrımlar, daha belirgin hatlar anlamına geliyor. Sizi zombiler siziii. (Bu arada, Lara'nın kanlı canlı versiyonunun yaban ellerdeki bir bilgisayar fuarında çekilmiş fotoğraflarında görmüş bulunuyorum. Ben onu bunu bilmem, gidin alın bana onu...)

14 DARK EARTH PUAN : 24 / 30



Ne diyim, daha almadıysanız yazık doğrusu. 486'da bile çalışıyor bu oyun yahu. Üstelik de adventure, hem de uzun zamandan beri gördüğüm en sağlam senaryolardan birisine sahip. Dünyanın üzerinde patlayan bir meteorun parçaları herşeyi yıkmış ve dünyayı bir toz bulutuyla kaplamıştır. Sağ kalan bir avuç insan, karanlığın ulaşamadığı kutsal bir yer bulurlar ve burada bir şehir kurarlar: Sparta. Tabii onlar böyle mutlu mutlu yaşasalar oyuna konu çıkmazdı; değil mi, birileri de böyle düşünmüş ki amcamların ışık kaynağını yokedip dünyanın tamamen karanlık yaratıkların eline geçmesini sağlamak için çalışmalara girişiyor. Bu arada yakışıklı kahramanımız da bir şekilde acaip bir yaratığa dönüşüyor. Sonuçta hem eski dostlarımız, hem de yeni düşmanlarımız kellenizin peşinde, siz ise şehrin üzerindeki laneti kaldırmaya, ve bir şekilde insan halinize dönmeye çalışıyorsunuz. Bu arada zaman ilerliyor (bu oyun da gerçek zamanda geçiyor), karanlık giderek şehrinizi yutmaya, insanlar birer birer yaratığa dönüşmeye başlıyor. İşiniz zor doğrusu, kolay gelsin.

17 DIE BY THE SWORD

PUAN : 23 / 30

Lara'nın kaslı versiyonu. Elindeki kılıçla kafa kol bacak koparttığı n.z bu oyun bence Tomb Raider'dan çok daha güzel. Özellikle kılıcın yönetim şekli hayalinizdeki her hareketi yapabilmenizi sağlıyor. Alın oynayın acelem var da, huara gidecem uçagım kalkmak üzere.)

19 AGE OF EMPIRES

PUAN : 22 / 30

Microsoft'tan mükemmel bir oyun daha. Diğer real time stratejilerin aksine, bu oyunda savaşa olduğu kadar, uygarlık kurmaya ve geliştirmeye de önem vermek gerekiyor. Ve ona yakın uygarlık içinden istediğinizi taş

devrinden orta çağa kadar getirmeye çalışıyorsunuz. Bütün uygarlıklar birbirinden tamamen farklı değil sadece bir iki değişik birim var ama olsun. Yine de Age of Empires bu yıl gelen en sağlam ikinci RTS olarak listemizdeki haklı yerini aldı.

20 HALF LIFE

PUAN : ?? / 30

Off başım ne oldu bana? Neredeyim? Bu sirenler neden çalıyor? Ah, yavaş yavaş hatırlamaya başladım, herşey sabah evden çıkmamla başladı. İşe geç kaldığım için kendime küfür ediyordum, çünkü bugün çok önemli bir deneyde bulunmam gerekiyordu. Yerin 500 metre altındaki işyerim olan laboratuvar kompleksine varmam sadece 7 dakika sürdü. Bugün güvenlik tedbirleri her zamankinden daha yoğun, çünkü "diğer tarafa" açılan kapıyı ilk defa çift yönlü olarak açmayı deneyecektik. 8-50'de kapı görevlisi selamladı beni ve mesajların bir sistem hatası sonucu silindiğini söyledi. Laboratuvara doğru gidiyordum, bu arada yolda gördüğüm herkesle selamlaştım. Hepsi heyecanlıydı tabii. Bir ara projenin başındaki profesörle konuşan karanlık tipe takıldım gözüm, ama beni farkettiler. Hemen soyunma odasına sığıp sığıştım. Pekiyi radyasyon giysisini giymiş miydim? Herhalde yoksa sağ kalamazdım. Sonra deney bölümüne geldiğim. Hatırlıyorum. Tek yapmam gereken kapıyı açan programı başlatmak ve örnek toplayacak robotu kapıdan göndermekti. Pekiyi ters giden neydi? Kapının açılmasıyla cehennemin orta yerine düşmüş gibi oldum, önce o ışıklar, onlardan birisi bana çarptı, sanırım bayılmışım. Sonra, sonra karanlıkların içindeki o yaratıklar, aman Allahım hatırlıyorum. kabuslarımda bile görmediğim kadar korkunçtu o yaratıklar. Sanırım birkaç saniyelikliğine "diğer tarafa" geçtim, laboratuvardaki patlamadan da böyle kurtulacağım galiba. Pekiyi gerçekten ne oldu acaba, kapı neden kendiliğinden açıldı ve havaya uçtu, benden başka sağ kalan oldu mu? Hepsinden önemlisi "diğer taraf"tan bu tarafa benimle birlikte "başka şeyler" de geçti mi?

Hayır, Half Life henüz gelmedi. Yukarıdaki satırlar, üç gün kasıp Internet'ten indirdiğimiz demosunu oynarken başımıza gelenlerin kısa bir özeti sadece. Hala yere düşen çenelerimizi arıyoruz. Bu oyun kesinlikle bir Quake 2 kopyası değil, bu oyun tam anlamıyla bir bilim kurgu filmi. VE BEN BU OYUNU İSTİYORUM. HEM DE HEMEN!

18 WORLD CUP 98

PUAN : 20 / 30

Spor oyunlarını sevmem dedim ama, bu oyun bir istisna. Bu bir spor oyunu değil bu bir sanat eseri. Bir ornekle açıklayayım ben World Cup oynarken babam monitöre uzaktan şöyle bir bakıp "Ne o, televizyon kartı mı aldın? diye sormuştu. Bir topla bu kadar fazla hareket yapılabilen ikinci bir oyun daha var mıdır acaba? (Türk çem, canım Türkçem) İster tek başınıza, ister seniz mustakbel bir düşmanınızla birlikte oynayın, World Cup 98'den daha iyi bir futbol oyunu bulamazsınız.



Öğrencilerin okutulan
materyalleri bir jölyerine
koyarak bir arada
okuyabilirler.

[illegible]

1. *İsmi* : Bedeldin
 2. *Yaşı* : 30
 3. *Yaşı* : 30
 4. *Yaşı* : 30
 5. *Yaşı* : 30
 6. *Yaşı* : 30
 7. *Yaşı* : 30
 8. *Yaşı* : 30
 9. *Yaşı* : 30
 10. *Yaşı* : 30
 11. *Yaşı* : 30
 12. *Yaşı* : 30
 13. *Yaşı* : 30
 14. *Yaşı* : 30
 15. *Yaşı* : 30
 16. *Yaşı* : 30
 17. *Yaşı* : 30
 18. *Yaşı* : 30
 19. *Yaşı* : 30
 20. *Yaşı* : 30
 21. *Yaşı* : 30
 22. *Yaşı* : 30
 23. *Yaşı* : 30
 24. *Yaşı* : 30
 25. *Yaşı* : 30
 26. *Yaşı* : 30
 27. *Yaşı* : 30
 28. *Yaşı* : 30
 29. *Yaşı* : 30
 30. *Yaşı* : 30
 31. *Yaşı* : 30
 32. *Yaşı* : 30
 33. *Yaşı* : 30
 34. *Yaşı* : 30
 35. *Yaşı* : 30
 36. *Yaşı* : 30
 37. *Yaşı* : 30
 38. *Yaşı* : 30
 39. *Yaşı* : 30
 40. *Yaşı* : 30
 41. *Yaşı* : 30
 42. *Yaşı* : 30
 43. *Yaşı* : 30
 44. *Yaşı* : 30
 45. *Yaşı* : 30
 46. *Yaşı* : 30
 47. *Yaşı* : 30
 48. *Yaşı* : 30
 49. *Yaşı* : 30
 50. *Yaşı* : 30
 51. *Yaşı* : 30
 52. *Yaşı* : 30
 53. *Yaşı* : 30
 54. *Yaşı* : 30
 55. *Yaşı* : 30
 56. *Yaşı* : 30
 57. *Yaşı* : 30
 58. *Yaşı* : 30
 59. *Yaşı* : 30
 60. *Yaşı* : 30
 61. *Yaşı* : 30
 62. *Yaşı* : 30
 63. *Yaşı* : 30
 64. *Yaşı* : 30
 65. *Yaşı* : 30
 66. *Yaşı* : 30
 67. *Yaşı* : 30
 68. *Yaşı* : 30
 69. *Yaşı* : 30
 70. *Yaşı* : 30
 71. *Yaşı* : 30
 72. *Yaşı* : 30
 73. *Yaşı* : 30
 74. *Yaşı* : 30
 75. *Yaşı* : 30
 76. *Yaşı* : 30
 77. *Yaşı* : 30
 78. *Yaşı* : 30
 79. *Yaşı* : 30
 80. *Yaşı* : 30
 81. *Yaşı* : 30
 82. *Yaşı* : 30
 83. *Yaşı* : 30
 84. *Yaşı* : 30
 85. *Yaşı* : 30
 86. *Yaşı* : 30
 87. *Yaşı* : 30
 88. *Yaşı* : 30
 89. *Yaşı* : 30
 90. *Yaşı* : 30
 91. *Yaşı* : 30
 92. *Yaşı* : 30
 93. *Yaşı* : 30
 94. *Yaşı* : 30
 95. *Yaşı* : 30
 96. *Yaşı* : 30
 97. *Yaşı* : 30
 98. *Yaşı* : 30
 99. *Yaşı* : 30
 100. *Yaşı* : 30
 101. *Yaşı* : 30
 102. *Yaşı* : 30
 103. *Yaşı* : 30
 104. *Yaşı* : 30
 105. *Yaşı* : 30
 106. *Yaşı* : 30
 107. *Yaşı* : 30
 108. *Yaşı* : 30
 109. *Yaşı* : 30
 110. *Yaşı* : 30
 111. *Yaşı* : 30
 112. *Yaşı* : 30
 113. *Yaşı* : 30
 114. *Yaşı* : 30
 115. *Yaşı* : 30
 116. *Yaşı* : 30
 117. *Yaşı* : 30
 118. *Yaşı* : 30
 119. *Yaşı* : 30
 120. *Yaşı* : 30
 121. *Yaşı* : 30
 122. *Yaşı* : 30
 123. *Yaşı* : 30
 124. *Yaşı* : 30
 125. *Yaşı* : 30
 126. *Yaşı* : 30
 127. *Yaşı* : 30
 128. *Yaşı* : 30
 129. *Yaşı* : 30
 130. *Yaşı* : 30
 131. *Yaşı* : 30
 132. *Yaşı* : 30
 133. *Yaşı* : 30
 134. *Yaşı* : 30
 135. *Yaşı* : 30
 136. *Yaşı* : 30
 137. *Yaşı* : 30
 138. *Yaşı* : 30
 139. *Yaşı* : 30
 140. *Yaşı* : 30
 141. *Yaşı* : 30
 142. *Yaşı* : 30
 143. *Yaşı* : 30
 144. *Yaşı* : 30
 145. *Yaşı* : 30
 146. *Yaşı* : 30
 147. *Yaşı* : 30
 148. *Yaşı* : 30
 149. *Yaşı* : 30
 150. *Yaşı* : 30
 151. *Yaşı* : 30
 152. *Yaşı* : 30
 153. *Yaşı* : 30
 154. *Yaşı* : 30
 155. *Yaşı* : 30
 156. *Yaşı* : 30
 157. *Yaşı* : 30
 158. *Yaşı* : 30
 159. *Yaşı* : 30
 160. *Yaşı* : 30
 161. *Yaşı* : 30
 162. *Yaşı* : 30
 163. *Yaşı* : 30
 164. *Yaşı* : 30
 165. *Yaşı* : 30
 166. *Yaşı* : 30
 167. *Yaşı* : 30
 168. *Yaşı* : 30
 169. *Yaşı* : 30
 170. *Yaşı* : 30
 171. *Yaşı* : 30
 172. *Yaşı* : 30
 173. *Yaşı* : 30
 174. *Yaşı* : 30
 175. *Yaşı* : 30
 176. *Yaşı* : 30
 177. *Yaşı* : 30
 178. *Yaşı* : 30
 179. *Yaşı* : 30
 180. *Yaşı* : 30
 181. *Yaşı* : 30
 182. *Yaşı* : 30
 183. *Yaşı* : 30
 184. *Yaşı* : 30
 185. *Yaşı* : 30
 186. *Yaşı* : 30
 187. *Yaşı* : 30
 188. *Yaşı* : 30
 189. *Yaşı* : 30
 190. *Yaşı* : 30
 191. *Yaşı* : 30
 192. *Yaşı* : 30
 193. *Yaşı* : 30
 194. *Yaşı* : 30
 195. *Yaşı* : 30
 196. *Yaşı* : 30
 197. *Yaşı* : 30
 198. *Yaşı* : 30
 199. *Yaşı* : 30
 200. *Yaşı* : 30

ALL INFORMATION CONTAINED HEREIN IS UNCLASSIFIED
DATE 08-11-2001 BY 60322 UCBAW

Örnek 3-7'e bakınız!)) ve de EA

Q: Konsep mana, rakib, yang



YASAP	Konink Adam
oskM	Windows 95 98
SLEMC1	Perl Fort 133
RAM	16 MB

HC Alarm	4 MB
CD ROM	6 H2L
MULTILAYER	4 K5

GRAFIK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
SES MÜZİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
ATMOSFER	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
OYNANABİLİRLİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Bilgi için Aral İthalat Tel. 0212 459 26 73

DESTEKLENERLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Venilmedi

CAESAR III

ROMALILAR, VATANDAŞLARIM, DOSTLARIM!

Julius Caesar'in katledilmesinden sonra işte böyle seslendi halka Brutus, belki Roma'nın vahşi için saplamıştı dostuna hancı- nın, belki de Senato'nun kendisini de kurtul- gimesinden korktuğu için. Ama ne önemli vardı ki artık, Julius Caesar, Roma'yı Roma yapan adam şimdi kanlar içinde yatıyordu Senato binasının merdivenlerinde, halkın önünde. Bu arada "Caesar" sanalının aksine sadece merhum Julius amcamın söva- di değil, bir doğan Roma diktatörleri- ne verilen unvandır. Yanlış hatırla- mıyorsam eski Latince'de "fethet- yip" anlamı taşıyan bir anlama gelir. Tüm bunların önüne ne alakası var peki, çok alakası var. Bu oyunda Ca- esar tarafından görevlendiril-

len bir Roma valisinin rö- lünü üstleniyorsunuz amacınız yeni alınan böl- gelerde büyük ve güçlü şehirler kurmak, bu saye- de devletinizin gücüne güç, şanına şan katmak. Eski Roma incelendiğinde görülür ki, Başkent asla birşeyler üretilen bir şehir olmamıştır. Gücünü ve zenginliğini her zaman diğer şehirlerden topla- nan vergiler ve hediyeler- le sağlamıştır. Tabii bu- yuk ölçüde sonra kaybet- meye başladığı zaman da doğal ola- rak fakirleşmiş, sonuçta püfuzdur, kaybederek iktidarı büründüran şehir olmaktan çıkmıştır. Bu da Roma im- peratorluğunun sorunu olmuştur. Fakat bu kadar tarihîsel geşik yeter herhal- de şimdi hemen oyunda geçelim.

İhanetin Matereci, Olması!

Öncelikle sistemin ihtiyaçları işle- tiri sistemi her za- rın k. g. b.

Windows 95 minimum donanım ise Pentium 90 işlemci 16 MB RAM, 4X4 D-RUM sürücü, kurulu- larda 150 MB ve sanal hafıza için de 200 MB kadar boş harddisk ala- nı. Oyun grafikleri 1024x768 çözünürlüğe kadar çıkabiliyor, tabii bu sizin sisteminizin kapasitesine kal- mış bir şey, yukarıdaki için iki katı güçlü bir donanım gerekir. Şimdi gelelim oyunun ayrıntılarına, önce- likle belirtelim ki, Age of Empires gibi bir oyun bekliyorsanız hayal- kî bir şehre uğrayacaksınız. Her ne ka- dar savaş olayına yer vermiş olsa- da Caesar 3 için ilk çağlarda geçen bir SimCity demek daha doğru olur. Savaş ve işgal olayı daha ziyade ön- lenen bir felaket olarak ortaya çı- kıyor öncelikli tehdit işe doğru

zel, dudur, özellikle de kelleler! O- yundan sözlemeye kulak verin

Hainlerin Sonu İhaneci Ugramaktır!

Burada size her hınayı tek tek açıklamaktan ziyade, neye öncelik verilmeli ne sonraya bırakılmalı hainin anıtlarını, bu oyunda en önemli buhis öncelikleri doğru be- lirlemek. Şimdi haritanın üst kıs- mında bulunan selenlere olay- manızı sağlayan bir kısmat var, ilk s- oradan oyunun hızını. Game Speed en azından, işte artık haritayı, ta- cilemek için bol vakitiniz var. Şimdi haritaya bakın ne tür bir arazidesi- niz? Çöl mü, yoksa nehirlerin geçti- ği sulak bir ova mı? Belki de bol- kaya ve orman bulabilirsiniz. Her yerde Kayalar maden su ha- vat orman kesme, açık yeşil ovalar ve yivcek demektir. Hemen güzel bir araziye te- mizleyip para kaybetmek yete- ri, yolların etrafındaki birş- razileri kullanacak işe başlayın. Öncelikli olarak su ve güven- lik olayına eğilinmeniz lazımdır. Su için başlangıçta kuyular işinizi görür. Ana menüdeki "Over- lays" seçeneğini kullanarak "Wa- ter" ile her koyduğunuz su- kaynağının hangi bölgeyi etkile- diğini görün, boş para harca- mazsınız. Aynı şekilde belli nokta- ra karakollar (Prefectures) ve mi- hendislik büroları (Engineer Out post) dikin, binlerce yangın-suç ve bulaş çökmesi gibi belatlarla uğraşma- nızı sağlayacak. Hemen ardından yol boylarını imara açık bölgeler (Housing) olarak belirleyin ki millet- gelip verilebilsin. Şimdi nakli bes- lemek için açık alanlarda belirlen- miş bölgelere çiftlik (Farm) yapın yivceğin toplanması için bir silo (Granary) ve dağıtılması için belli bölgelere pazar (Market) yapmanız gerektir. Burada birşey anımsat- maktayım ve işler en hıncak olma- ğında yollarla bağlanmalıdır. Har- tada her bir bölgeye sağ tuşla tik- larınız detaylı bilgi alırsınız, tabii biraz vabanc, dil lazım. Her bina- belli miktar işçi (Employee) gerektir- rir. Ayrıca sulama ve sağlık gibi her hizmet sektöründe de adam istiya- cınız olacak. Bir şehir kurarken yapı-



duzgün bir ekonomik yapı olma- mayıp iflas etmek. Oyunu ister tek- görev ister Campaign modunda oy- nayın, iki temel tür görevle karşılaş- ırsınız, te il kel bir bölgede ya- da başarılı bir bo gede şehir kurmak, durumdusunuz. Campaign modun- da oynarsanız her geçen görev size yeni binalar ve birimler sunuyor sizden şehrinizi belli bir seviyeye getirmenizi isten yör. Tek görev öy- harken herhangi bir sınırlama yok istediğiniz süte şehrinizile uğraşabi- lirsiniz. Ne de olsa olsun işe başla- ken Caesar 3'te boşlukları ve bu- miktar Denetim. Antik Roma para- birim i sağlıyor. Eğer para yetmezse- rinizi kıtar daha veriyor ve harca- so nra da borçlanmanıza imkan tanı- yor. En sonunda da kelleleri almala- rı için bir lejyon asker gönderiyor! Fakat ben kadim dostuğuz bu dün- ya engeli plitak için buradayım, ne- de olsa herşey ait olduğu yerde gü-

mazsınız. Aynı şekilde belli nokta- ra karakollar (Prefectures) ve mi- hendislik büroları (Engineer Out post) dikin, binlerce yangın-suç ve bulaş çökmesi gibi belatlarla uğraşma- nızı sağlayacak. Hemen ardından yol boylarını imara açık bölgeler (Housing) olarak belirleyin ki millet- gelip verilebilsin. Şimdi nakli bes- lemek için açık alanlarda belirlen- miş bölgelere çiftlik (Farm) yapın yivceğin toplanması için bir silo (Granary) ve dağıtılması için belli bölgelere pazar (Market) yapmanız gerektir. Burada birşey anımsat- maktayım ve işler en hıncak olma- ğında yollarla bağlanmalıdır. Har- tada her bir bölgeye sağ tuşla tik- larınız detaylı bilgi alırsınız, tabii biraz vabanc, dil lazım. Her bina- belli miktar işçi (Employee) gerektir- rir. Ayrıca sulama ve sağlık gibi her hizmet sektöründe de adam istiya- cınız olacak. Bir şehir kurarken yapı-





ta oimas per ku
Hany vap lara yakin
o,mahidur ideal verli
sin,yarin, cesmekler
navorlar, oku,lar ti
ve...at epimabli
dev etibinalar-Ba-
hany yakinundaki geyler
ti zla gelise ki
Aynta bahce er has
tahanciler hanvolar

latac en teme, işler bunlardır, bunla-
rın-dışındakiler ilk aşamada gereksiz
hıreamadır. Eğer oyun başlar başla-
maz kalkıp Hippodrome kūrarsan, z
bırkaç ay, so nra önce keseriz, sonra
da boynunuz halitleri

**Doğtlarını Ayla
Satmayın!**

Bu öyan olduğunca detaylı, yani dınayarak öğrenilebilecek bir yapıya var. Ö yüzden hatalarınızdan ders alını ve sık sık kaydetmeyi unutma yin. Şimdi gelelim bu öyanındaki esas zor noktayı başarmaya. Yan' gelir e- de etmeye. Caesaria sabrı dışında ki gelir kaynağınız var, vergiler ve ticaret. Vergi alabilmek için gelişmiş bir şehir ve malı, bir halk gereki- yor. Halkın mutlu olması için karın- nın tok sırtının pek olması şar. Bu yüzden yiyecek üretim nin ihtiyacı karşıladığından emin olun. Bol vergi alabilmek için zengin yerleşimi böl- geleni oluşturun. Yan gerekli Başla- rıçta gelen halk çadı kuraçaktır. Bu- ralarca vergi alamazsınız. Ancak şartlar uygun oldu günden çadır al- yavaş yavaş lüks villa ara donatacak hahyle sizün keseniz dolacaktır, tadı- rı geldi oranınla fazla yüksek, ma- şaları fazla düşük tutmadığınız surece- Bir bınar, n gelişmesi için belli yapı- ara yakın belli yapılardan ise uzak-

ve vergi dairelerinde bikkatle yerleş-
tirilmelidir. Bekir-uzakta kalması, ge-
reken binâlar hangileri kuşlar ka-
rakollar pazaclar, çiftlikler işyerleri,
genel anlamda ele aldığımız zaman
tüm temel hizmet binâları. Yarı övfe
bir yerleşimimiz ki bu binâları
halk ulaşım çalışabilsin, ancak angar-
lar işleri anımsatan bu binâlardan ve
diğer düşük seviye yerleşimlerden de
uzakta kalabilsin. Kışın olamaz olarak.
Bir şehir merkezi ve kenar mahalle-
ler varatacağıız. Merkezde oturam-
lar tapınaklar, okullar, devlet daire-
lerinde çalışırken, kenar mahalle sa-
kınılı çömlekçilik, çiftçilik, arabacı-
lık gibi nispeten sıradan işlerle uğra-
şacaklar. Fakat gelir getirme olayın-
da tiki tarâfın da büyük bir yük altına
girdiğini göreceksiniz. Şehir merke-
zindeki daha kalite işlerle uğraşa-
cak fakat ağır vergiler ödeyecekler.
Kenar mahalle elemanları ise fazla
vergi ödemeyecek, ancak çödüştürme ve
tarımın ilacı gücü olarak ticaretten
para kazanmanıza imkân sağlayacak
lar. Sonuçta ıksıyıcı bir tırtıı terci-
etmek gibi bir lükse sahip değiliz.

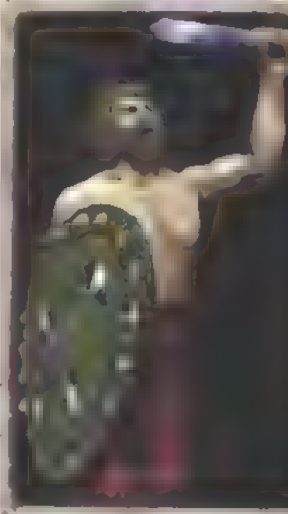
Bedeli Ne
Olurğa Olsun!

Peki ticaret nasıl yapıldı? Öncelikle teraheh anavöl üzerine ticaret binaları (Warehouse) inşa etmeliyiz. İngiltere hanımınade (Rav. Market) ve işaf (Workshop) türünü inşaatlarını her günümüzde gördüğümüz yakınına kurulu. Bu binaların her birinde bir mağaza, bir ofis, bir binanın tüm kapısı, bu yüzden emin olalım. Warehouse binası her birimizin zamanı, her birinden hangi hamimade ve hangi malları alındığını belirleyin. Eğer her şey yolunda iderse kısa sürede barası mallarla dolacaktır. Şimdi her birin sağında, her birinde bu: her bir harita (konu) her bir, ticaret ve

publikecama, şehirlere n gosterildiği
hakkında bir rapor. Burada her şehrin ne
alın sayı, nüfus, hakları ve bütçesi, o de-
viri bir vlc. devlet nahihi için bir-
birine karşı bir rapor. Bu raporlar
devlet kızıllarında bir imarata ve onun
devletinde kurulması için isteniyor.
komite de bir komisyon olacaktı.
Her bir ağırlıktan sonra birer Danışma
meclisi (Trade Advisor) gidip hangi malı
alacağını ve satacağını belirleyin.
Yoksa uyarılar bombos geliyor gider-
ler. Her bir ağırlık buğday ve diğer ürün-
leri ve her bir ağırlık yapıyorları. Her bir
ağırlık ve ağırlık verir. Ayrıca bir-
birine karşı bir rapor ve onun demiri işle-
rin ve her bir ağırlık bir rapor.
her Roma beşer bir emir imarın. Bu
arada Antik Roma'nın çok tanrı
inanışa sahip olduğu ve onun için
eğer buradaki bir ağırlık bir rapor
nın edemeyeniz camınıza okuyar
oldukça kapıdır idiler kendileri. Sık
sık onurlarına şöenler verir ve şehin
bir yudukçe adlarına daha fazla rap-
nak dükün. Yoksa halk sizi kahrlikle
seçer alabilir.

Onurunuzdan
Vazgeçmeyin!

Caesar'ın gerçekleri de olduğuna
cetvâli, ve oynanması zaman alan bir
oyun, burada ancak tene ve cecile
verilebilen Trafikler ve anı
masvoneları olduğunu, ve tesilekleri
ve müzikleri de hiç düşünmeye
Cecile bu zehre bakarken kendi
mî hazırlı hissini, Banyo'dan
vaksen reseli
kahkahalar
vatordan gelen
alkışlar, tapı
niaklardan
n. ila, ve
antik bir zehrin
kimi sesleri ve
pompasın
Doktor bu
z. ve
amir henc
rân başında
halamaya değer
Impressions
programları güzel iş çıkarmışlar
doğrusu Eger bitti City'ye havatıysa
niz ve eski Roma ile de ilgileniydi
sınız şizi İtalya kinklığına ugrat na
vacaktır tabii ve olañur



CAESAR III Sierra / Strateji / 1 CD

YAZAR : Storm Guard
SİSTEM : Windows 95
İŞLEMCI : Pentium 90
RAM : 16 MB

HD Alanı : 150 MB
CD-ROM 4 Hızı
MULTIPLAYER - 4 Kişi

GRAFİK: ★★★★★★
SES/MÜZİK: ★★★★★★
ATMOSFER: ★★★★★★
OYNANABİLİRLİK: ★★★★★★
LEVEL CD : Ekim 98

DESTEKLENERLER : ☐ 3Dfx ☐ D3D ☒ Joystick

LEVEL CD : Ekim 98

M.I.A.

MISSING IN ACTION

Amerika, Vietnam savaşından 300 bin asker kaybederek geri döndü. Ve eğer Amerika helikopterleri olmasaydı, ülkeyi geri dönen plastik torbalar çok daha yüksek, Vietnam'daki Amerikan askerleri için ise hayat çok daha zor olacaktı.

M

issing In Action. Kısa MIA. Savaş sırasında kaybolan ama öldüğü kesin olarak onaylanmamış askerlerin dosyalarında yazan bir kısaltma. MIA, 'Killed In Action' ile aynı şeyi ifade etmez. MIA, 'Missing In Action' anlamına gelen, üç kılfatsız harf. Evet Vietnam'da 100 bin Amerikalı MIA

mertchesine erişmiş olabilir, ama helikopterler olmasaydı, bu sayı çok daha fazla olabilirdi. Vietnam'daki gibi modern gerilla savaşlarında kazanan tarafta bulunmak istiyorsanız, elinizin altında mutlaka üç-beş helikopter olmalı. Tamen omanlık arziden oluşan, geri dönenlerin "Yeşil Cehennem" diye tabir ettikleri Vietnam'da, askerleri sıcak çatışma ortamlarından kurtar

ma, kara birliklerine yakın hava desteği sağlama görevleri helikopterlere düşüyordu. Ve Vietnam'da Amerika tarafındaki bilanço çok daha ağır olmasını emretti. Yine bu hayati görevi helikopterler ve onların cesur pilotları üstlendi. İki paha tarafından saldırı önünde ve iki yanındaki düşman birliklerden ölüm kuan, maddesiz bir MIA. Huey Helikopteri, bütün Vietkongların korkulu düşmanıydı. Bütün bunların MIA ile ilgili ne? Missing In Action adlı bu oyun, tarihin utanç ve ölüm dolu sayfaını Vietnam savaşını bir helikopter pilotunun gözünden yeniden yaşatma-nızı sağlayacak.

Dramatik bir giriş

Amiga sahibiyken ellerim joystickle kenetleninceye dek oynadığım sayılı oyunlardan biriydi Desert Strike. Dudak uçuklatan grafikleri (şimdi görsen hayata köverim) ve ses efektleriyle (cinav bum çekilinde) o zamanlar Strike'dan iyisi yoktu. Daha sonra çıkan devam oyunu Jungle Strike'i işte, gayet nazik şekilde "mideden ağız yoluyla çıkan sıvı" olarak nitelendireceğimi. Geçen süre, gülen ve yaran ortadan çıkan Nuclear Strike'ten değildi, ama yine de bir şeyler eksikti. Bilgisayar grafik ve ses teknolojilerindeki onca gelişmeye rağmen, Desert Strike'in havası bu oyunda da yoktu. Böyle

yonun dışında oynamaya değercek hiçbir helikopter oyunu kalmıyordu. "Dü" diyorum, çünkü artık Missing in Action adlı nurotu gibi bir helikopter action oyunumuz var. Ben biraz evvel tarih dersi verirken uyuklayanlar için tekrar ediyorum: Missing in Action, Vietnam savaşında görev yapan bir helikopter pilotunun çarabını dirdiğimiz kaliteli bir action-savaş oyunu. Doğrusu oyunu yapanların hakkını vermeli, grafikleriyle, sesleriyle uzun süre kapılıp gidebileceğiniz bir oyun hazırlamışlar. MIA'nın böyle bir özelliği var ki, ben adına SÜREKLİLİK diyorum, bir görevi gerçekleştirence hars yapıp tekrar tekrar, taa ki o görevi geçene kadar oynamama isteği vermesi. Ve bence, bunun başaran bir oyun en azından 5 yıldızı hak ediyor demektir (Dur bakalım, daha azından ortasında oyunun notunu verdik. Hadi hayırlısı).

Görev başlarında çıkan videolar çok güzel. Genç sürüklü aynı ünvanlar (söz, yani Captain Mann, radyocu "Preacher" ve dana çavuş "Todd") ve birkaç figüran oynuyor ve sürekli aynı yerde geçiyor (bir komandanın çadırı), ama filmlerin kalitesi Vietnam savaşının atmosferini hemen yakalamanızı sağlayacak. Yani videolar biraz daha uğraşabilir film

mak istiyorum - Nası yani 1970'ler. Oyun, her bir yedişer görev içeren dört harekattan oluşuyor. Programcılar, aksiyon oyunlarının hep olduğu "Hayecanla başlayıp, sonradan kendini tekrarlama ve monotonlaşma" hatasından kurtulmuşlar. Genellikle önünüze çıkan her şeyi öldürmek yerine, cephanelizi akıllı



hikmetleniyor. Böylece bir savaş oyununa çok şey katmış.

Helikopterinizi biraz da yakından görüyorsunuz. Helikopterinizin çok büyük bir ağırlığı olduğu algınıza giriyor. Helikopterin yakın ve uzak olmak üzere iki mesaleden görebilirsiniz. Yakın mesafenin ne işe yaradığını ilk başlarda anlayamamışım, görünüp olarak uzak mesaleden hiç farkı yok gibiydi. Ama bir türlü göremediğim diğer manlardan 10 bininci kurşunu yedikten sonra anladım ki, yakın mesale, alçak uçarken sağda solda saklanmış VC (Vietcong) askerlerini ve ağaçların altındaki hava savunma sistemlerini görmek için tek şansımız. Bazı (çoğu) oyunlardaki bina-araç-insan boyutlarındaki kırtızıklık bu oyunda yok. Belki de sırf bu yüzükten oyuna ilk başta uyuz olabilirsiniz, zaten helikopterinizi küçük gösteriyor. Bir de binanın ortasında boyutları askerleri yemyeşil dağlarda, çayırda ararken gözlemlerini bozuyor (herifler de salak değil tabii) kodlarla geçiş kıyafetleriyle çıkıyor. Yollar ortasına, pazu yeşil giymiyorlar. Ama bir kere her şeyin bir kadar "minik" olmasına alışınca, işin en eğlenceli zamanı başlıyor ve grafiklerin bu oyuna kattığı emeğe hayran oluyorsunuz. Lanetli bir askerin etrafında 10 tane atıp da bir türlü vuramayınca, bir Rm tankının namusunun yavaş yavaş size döndüğünü görüp "Yusuf" dedikimizde, alev alan bir jipin önce spin atıp durduğunu, sonra tam aşılayıp kaçarken jipin infilak ettiğini ve tozların havaya savrulup kan revan içinde yerlerde süründüğünü gördü



ğelik olsa, bu ara videoların Platoon veya bu başka Vietnam filminden araklama olduklarını zannedebilirdiniz. Bu arada, esas uğlanın bu deşimlerde gözükmesi de aynı hars ve zevkin kaynağı. "Biz kiniz, nasıl bir tipimiz var" mnaali yönetilen karaleleri hiç göremediğiniz oyunlar benzerde çalacak antipati uyandırıyor. Oyunlarda bile oha kendimizi bilgilendirmek, kendi kendimizle tanıyık ve ibarelik olmak imana" ryi geliyor. - Merhaba hen, sana hem tanıştı

ca tüketmek, öncelikle önemli hedefleri temizleyip, cephane ve hasar durumunuza bağlı olarak, geriye kalan Vietnam güçlerini temizleyip temizleyemeyeceğinize karar vermek zorundasınız. Her başınız akışığında önünüze geri dönüp cephaneye füllecek, ölmenin zararını gömlükten yenisiyle değiştirmek gibi bir şansınız yok. İncileceğiniz çok az şey var, onlar da haritada gözüküyor, bulduğunuzda ise size yeni bir silah vermekten öte bir yardımda



günüzde, oyuna hayran oluyorsunuz. Tabii böyle bir detayın maliyeti de oldukça yüksek olacaktır. Esas güzellikleri oluşturan özel efektleri görmek için 3D hızlandırıcı bir P166 tavsiye olunur.

Yeni Ama, Yeni Olmaz Bu İşler

Dinamik olarak anlatılacak fazla

bir şey yok. Size verilen çeşitli görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. Görevler saldırı, araştırma, savunma, refakat, hedef belirleme vs. gibi birçok çeşitlerde geliyorlar. Ve asla sıkılmayacak kadar birbirinden farklılar. Özellikle bilmeniz gereken birkaç şey var ki, aşağıda buluyorlar. Hüsniyat içerisinde oluyunuz. DINKAAAAAYT!

✱ Çoğu görevde yalnız olmanız gerekecektir. İki adet saldırı helikopteri, bir SEAL timi, topçu taburu, hava bombardımanı gibi destek birimleri bazı görevlerde sizinle birlikte olacaktır. Bunlara hedef göstermek için kırmızı ve yeşil işaret fişeklerini kullanıyorsunuz. Ama her güzel şey gibi bu fişekler de çok kısıtlı, ona göre dikkatli olun, akıllı harcayın, aklınız almazınlar sonra.

✱ Haritada başboş uçarken açık mavi daireler görürseniz koşarak kaçın. Buralarda helikopterinize çok özel silahlar takılıyor. 30 mm'lik top ve namlı bomba bunlardan sadece

iki tane sadistlere özel.

✱ Elinizden geldiğince sivilere dokunmayın. Peki hangisi sivil, hangisi değil (kafiyeli) nasıl ayırt edersiniz? Hedef imlecinin üzerine gelince kırmızıya dönmüyorsa, o hedef sivilirdir. Gerçi bir iki kez bir türlü göremediğiniz birileri tarafından dışarıldıkları sonra tamamen Vietnam Sendromu neye dönüşüyor ve sivil düşman ayırtamıyorlar. Etrafa bakarken ne var ne yoksa insip öldürmeye başlıyorsunuz. İnekler de dahi.

✱ Eskort görevlerini de hemen yükselin ve görev sonuna kadar en üst hızda uçun. Bunun birkaç faydası var. Birincisi, eskort görevi yaparken düşmanlar önce sizi görür ve size ateş etmeye başlarlar. Aptakça kaçabilirsiniz ama siz helikopteriniz genellikle geriden araçlardan çok hızlıdır. Ve üçüncüsü, onlar sizi gördüğüne göre, siz de onları erken görürsünüz ve bunların.

Missing in Action, uzun zamandır oynadığım en zevkli action-savaş oyunlarından birisi. Gerçi Vietnam konseptinden ne kadar edersiniz (ne için var elalemin ökesinde), ama bunu da utanarak itiraf ediyorum, oyunu oynarken yerdeki çekik gözüklerin gerçekten ölmelerini istedim, öldürdüm de. Tıpkı gerçek savaş gibi, onların da birer insan olduğunu (her ne kadar sanal olsa da) unutuyorsun, onlar sadece beni öldürmek için orada bulunan şeyler diyorlar. Kimbilir, belki de gerçek savaş pilotları da aynı şeyleri hissediyorlardı.

MISSING IN ACTION

GT Interactive / Action / 1 CD

M.I.A.

YARATILAN: 1993
SİSTEMLER: Windows 3.11, DOS 5.0
SÜRÜMLER: Fullscreen 1.3
RAM: 16 MB

HEZARON: 16 MB
CD ROM: 4 MB
M.I.A. 1.3: 1.3

DEĞERLER: ★★★★★★★★★★
SİYAHILAR: ★★★★★★★★★★
ATMOSFER: ★★★★★★★★★★
DİNAMİZM: ★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Verilmedi

8
PUAN

Hop, hemen kaç! Hay a sevgi okuyucular! Buz evve be'nim naya te selem ola. TERS Psikolojik ve nani zindaniz Karsim-
caktan her cötuşu çekle-
desin sağlayın, somracan
havol kırık gına uğra-
masına engel olmak istedi-
miz bu son mihnetimiz
RTS devince kaçacak de-
kayın o yoldan şaana
kadar çıkan bu kertenelli-
vünan bu ki ses bilemeçin
bu kitesin kayıcağı se-
lerdi. Ve bu türün kralı olan
Starcraft tahından aşağıya
bakıp yeni yetme çömezleri
gülerken, piyasada 'Ben oldum'
tifenleri RTSlere pek rastlam-
ız. Genel kıl. Çakı ve Red Ale-
ti oynayan ve şekerlerin
han gençlerdir. Uç bey kurtu-
daha yazmak zihniyetini
vapur gücüler bizim gibi
fahi oyuncular kâni rani ve
râk. Uzun süre bekleyecek
müstahafıradı gibi. Çan m
[1] ve 2 nci devamı olan
Dare Zütlü bir e sil k
kıp nazar payı
kıp nazar payı
raketen dıvane g

[illegible]

Populus 3. The Begonia
nana olarak ilk boyutları
onca geliyor. Ona di bir mavi
vare, kea bu oyle bir aagan
güle ilin sterfligi gibi de ka
len bir Şaman yöneyiyor. Ama
nir bulunacağın da güney sisten
dek bütün gezegeni de taşıyıp
kırkabi kelen ve şamanları öldür
mek Tabii bu olarak zaten en son
ca uşması, amaçladığı bir şey, o
büdü ve ki o da, chem, nı, anı el
mek Bu krasiyenin oyan be

Po xil 3 ismali, ahile - bin sante
 di, boyuta isometri g'ra ik erinden
 sayila 3. At k olay ar gecekken u
 dovca g'horvorsan. Ve u ger
 RTSler n aks ne P m 3 uki oyun
 olan kare veva dikd'gen e g'1
 tam b e k i e Yam ucran he r a m
 yore d'g'ni kayt'orsaniz, bas ad g'i-
 niz k'ovaya g'et' gel y' n'z. (Macellan
 amca den sayg'vla amiyat x). D'ni
 yav yuzeyinde vey 3 y'v' g' u r
 a t'bil g'et' he r a k'i y' b' i se s'i
 vas ve strat'jik bak s' d' ar d'y
 n' n' k'ersin s' s'z de b'yle dev n
 g'ni k'i b'g'ka y'us n' z var da s' Eve,
 steyr' r'ker BFCN A NEW CHAN
 de bak'ir Tamjan s' d'i s'ma r
 n' n' taya q'ki, g'ma l k' etraf'la bir
 k'ek k'ovad' ve g'and' n' b'ld' g' n' z'nan
 v' uen d'irid'g' tag s' n' k' n' b'aska
 b' se v' s' k' C' er n'z k'rim s' d'i
 a sol' va k'ov'ca b' r' d' g'or'y'or'u
 naz ki, a'nan s' o'ca ne z AFNU
 ULL' S' S' uste d'ni va n' a' s' n
 g'or'y'orsaniz. On n' a' n' d' e n'iz
 d'ek k'ov'le ve asker k'ile n'inden ka
 q'or'ane d' d'g' n' g'or'y'orsaniz. b
 i' s' n' n' k' d'ek e' k' b' r' d' d' n' s'
 s' m' e' r' k' p' s' e' b' d' i s' t'
 C' TRK' n' ayar'at beger d'ek
 SHFI + I' k' l' s' le b'at' n' adam n'
 s' e' s' m' e'

Koyu ter orunkita şerabek gıd de-
ğışinin ortaya bir iz vermesi en so-
nu. Mantık dan BİNA sınırlı olan
seçim bina ve mîmarın getirdiği
öz bina olan oyun alanı ve se-
diğin zıbye ve voleybol sahası.
Daha sonra bir kışkırtıcı seçme ver-
diği yoldu ki bina planını üzer ne-
deki yoldu ki, temel köşeyi açtı
toplayıp o na yığıyor. Bina
aynı anda emek için yeni bina ve
aynı anda öğrenmenin zıbye ve voley-
bol sahası. Mantık dan BİNA sınırlı olan
seçim bina ve mîmarın getirdiği
öz bina olan oyun alanı ve se-
diğin zıbye ve voleybol sahası.
Daha sonra bir kışkırtıcı seçme ver-
diği yoldu ki bina planını üzer ne-
deki yoldu ki, temel köşeyi açtı
toplayıp o na yığıyor. Bina
aynı anda emek için yeni bina ve
aynı anda öğrenmenin zıbye ve voley-
bol sahası.



Her rakibin 10-15 askerini rahatlıkla sizden salarınıza katabilir. Rahiplerden sadece şamanlar ve düşman rahipleri öldürülmez. Düşman köyüne asker gönderirken en az dört çip kaun yanlarına hem rakipleri size kata hem de düşman rahiplerin AHA İŞTE ZINDİCK, VURUN KALDEYELEE' diye atış eder.



FIRE WARRIORS:
Her nasılsa elle indiren tes

topu çıkartırlar birinci askeri beş kövünü çözdürdün ya yeter! Hatta rahiplerin menziline girmeden iki kere atış etmeyi bile başarırlar, tuttururlarsa rahibin bütün konsa masasını bozuyor. OYNAMIYOM YAAA' der girer. Tuturamazsa, vay haline o da kafasını.

ALTINCI TIP: Oyunu oynadığınız sürede karşılaşmadım. Siz ne engin bilginize bırakıyorsunuz.

Being The ALLMIGHT ONE!!!

Celelim sevgil şamanınızın manifestelerine. Bir kere öldüğünüz zaman panik olmayın. Uç-beş adamın zıtlığı sonağa gelip şamanın yeniden doğmasını sağlayabilirsiniz. Keşif çok esnekler. Her yola girer. Davı yapar. Özellikle bu konuda çok yadırlar. Sizde öyle güzel bir davı yaparsanız, parmaklarınızı yersiniz. Tabii yerinde bu abir esmez. Yapabilirceğiniz her şeyi şükredin. En azından beşim de rakibim.

BLAST: En basit ve ucuz (MANA bakımından) büyü. Vurdugu adamı ve vanındaki en havaya savırur. Şansınız varsa bunlar size daşer, düşmezse bir dahat rakibiniz o zaman kesin ölür. Ceteke MANA Çok az.

LIGHTNING: Blastın çok daha güçlüsü. Özelikle uzun menzilli olması ve binlerce yakıp kullanılmaz hale getirmesi çok işinize yarayacak. Bu arada yakışıkla durursanız menziliniz daha geniş olur. Aklınızın bir köşesinde beş olsun. MANA O da çok taktik.

LAND BRIDGE: Herhangi bir harita üzerinde kırık parçaları peyda eder. Böylece denizden geçebilirsiniz. Yüksek tepelere ulaşabilirsiniz. MANA Az gimi sanki.

INVISIBILITY: Bahadan kalma görünmezlik olmanın olumsuzluğu. Şte o da burada. Askerlere doğrudan yapmayın, saldırınca etkisi geçiyor.

Düşman çok rahiplerin savunmadan sonra rakip köyüne orta yerinde sunmak. İçeride saklama için kullanılır. MANA Elini.

SWARM: Kocaman birinek sürüsü deşer. Düşmanların kontrolsüzce kaçmasını sağlar. Özellikle kötü giden savaşlardan kaçmak için ideal. MANA Az çok.

ERODE: Land Bridge'nin tersi. Yaptığınız yerdeki kara eriyer. Düşmanın deniz kıyısındaki köylerine yaparsanız, koca köy denizin dibine boylar. Atlantis misali. MANA Çok gibimsi.

MAGICAL SHIELD: Yaptığınız adamın belli bir süre ölümsüz olması. Bavaatı ama çok geç dolar. MANA Çok çok.

ANGEL OF DEATH: Ölmüş ve ölmeyecek. Ölmeyecek olan yer arkadan gelene de neyse. Yani kısaca korku içindir. Yapılan uçtan düşman köyüne çığlıklar içinde olurken işi kçala çala köyüne geri döner. Tabii yavaş. O saldıran da ekek değildir. Kaşışa ki din şaman gelecek. MANA Cccccaman çok.

BLOODLUST: Kısaca k. Düşmanların her biraderi börtü. Bu bütün askerleri size yapın ve düşmana gönderin, rahip olanı hak ettiği herkesi doğratır da. Düşman yok mu? O da ve n'ler. MANA Amaanın booo.

Bir k. Dene daha bavaatı var ama onları da siz gördünüz. Word 7.0 hari say bakam. NHAHA! 1905 m. va ziyı hemen bitirmeliymi. Sonuç olarak eğer sisteminizi kaldırıyorsa, Pozitif bu seti ve dalgıç. Zorunlu kat aratır. Ama ilk başta kontrol çok zor geliyor. Özellikle sayılara asker grupları atayamamamız her seferinde askerleri yeniden seçmeniz gerekmektedir. Bu nun haritasında eksisi yok, bu arada EYVAH SINIRI AŞTİK. CAJIBA SİLVHDA ARKADAŞLAK, DUNYA YULVARLAK DOLULMIŞ DÜŞÜYORULULULULU.



POP LOUS
YAZAR: Şaban AKKOL
SİSTEM: Windows 95/98
ŞİMECİ: Pentium 133
RAM: 32 MB
BİLGİ İÇİN: Arol İlhalatı TEL: (0212) 659 26 73
DESTEKLENERLER: ■ 3Dfx ■ D3D □ Joystick

Electronic Arts / Real Time Strateji / 1 CD

HD Alanı: 110 MB
CD-ROM: 4 Hzl
MULTIPLAYER: 8 Kişi
OYNANABİLİR: Joystick

GRAFIK: ★★★★★★★★
SES/MÜZİK: ★★★★★★★★
ATMOSFER: ★★★★★★★★

LEVEL CD: Kasım 98



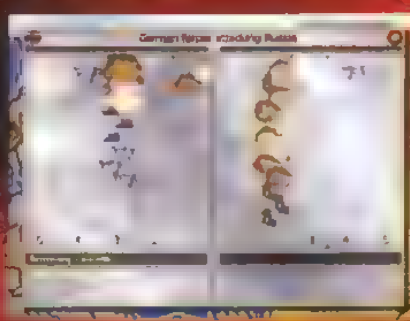
Axis & Allies

Tanibi Kazananlar Yazar

Savaşın ilk günleri, 1941'de, Almanya'nın Avrupa'ya saldırmasıyla başladı. Bu saldırı, Amerika Birleşik Devletleri'nin de savaşa girmesine sebep oldu. Savaşın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar. Savaşın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar. Savaşın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar.

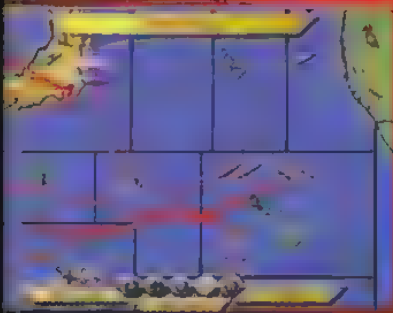
İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar. Savaşın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar.

İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar. Savaşın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar.



Bir kişiyi öldürürsen bu cinayettir

İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar. Savaşın sonuna kadar, Almanya, Japonya ve İtalya, eksen güçleri olarak, Amerika Birleşik Devletleri, İngiltere ve Sovyetler Birliği ile karşılaştılar.



38

SHOGO 昇岡

mobile armor division

Kendi rolünüzü oynayın

Japon çizgi filmlerin bil meyenin.z yoktur. Kendiler ne has çizgileriyle ürpilmele, hareketleriyle Japonlar çizgi film dünyasında çağır aç'n şlardır. Sanırım hepimiz onları ilgi ile izlersiniz. Ben hiç kaçırmazdım. Olayları anlatım şekilleri, karakterlerime verdikleri hareketleri ve bunlarla birleşen çığgın ses efektleri yaşamıza adapte oldular (oldular ama hayatımızı ele geçiremediler). İşte SHOGO da Japon çizgi filminden eslenilerek yapılmış bir oyun. Kendimizi bir çizgi film başrol oyuncusu zannetmezseniz ne olalım.

Oyunun en güzel yanlarından birini konuya bağlamlı hareket etmeniz. Kendinizi özenle hazırlanmış bir senaryonun içinde buluyorsunuz. Oynadığınız karakterin adı Kenjiro "tipsiz herifim tek ben sa-

nsın olmasını tercih ederdim). Bu arkadaş kumanda ederek insanların üzerine korku salan Fallen adlı bir terörist gruba karşı savaşıyorsunuz. Bu savaşta bize yardımcı olan çok sevgili arkadaşlarımız da var. Bunlarla oyun içinde sürekli iletiş-

şim içindeyiz. Bu insanlar size nereye gitmeniz gerektiğini söylüyor. İngilizceniz iyi ise dinletin söylediklerini, dikkate almayla çalışın, sonra sap gibi dolaşmayın.

Oynanış şekli bildiğimiz Doom Quake tarzı. Duyman görürsen geçeri mantığı ile ilerliyorsunuz. Elinizde yine bir süper katilim aleti var. Bunları ışıltı ile yarayan şekilde kullanmanızı tavsiye ederim. Bunun yanı sıra oyun 3Dfx de destekliyor ama ille de isterseniz diye bir şart koşturmuyor. Herkesin 3Dfx kartı aacak duruma yok tabii ki. Lith tech Engine ile hazırlanmış güçlü

grafikleri olan ve diğerlerine göre düşük makyada hızlı çalışan bir oyun, herkes alıp oynayabilir (486 bilgisayarları olanlar hariç).

Menü, menaya, menüye, menüde, menüden

Oyunu çalıştırdığınız zaman karşınıza Autorun menüsü geliyor. Adamlar menüyü tuka basa doldurmuşlar, oyuna ilgili ne kadar ayarlama varsa hepsini burada. Değişiklik olsun diye bir de yemek tarifi koyulmuştu. Bu menüye ve buradan sonra karşınıza çıkacaklara bir göz atalım.

***Single** Hazırsanız başlayalım. Bunu görür görmez hemen üzerine atlamayın. Diğerlerine de lütfen bir göz atın.

***Multiplayer** Modemle, İnternetten ve seri bağlantı ile oynamaya yarlıyorsunuz buradan yapabilirsiniz.

***Options** Oyuna çalıştırmadan önce mutlaka uğramanız gereken bir yer. 3Dfx veya Software ile oynuyorsanız ayarları buradan yapılıyor. Normal olarak kendisi 3Dfx otomatik olarak algılıyor. Ama siz yine de bir göz atın. Çözünürlük ayarları da burada, ekran kartı özelliklerini biliyorsanız, kalıtırabileceği bir çözünürlüğü seçin.

***Advanced** Oyunla ilgili daha fazla ayrıntıya ineceğimizi ver Sistem özel kleninizi çok iyi biliyorsanız burada çeşitli oynamalar yapabilirsiniz, aksi durumda hiç dokunmayın denim.

***Came Demo** Firmanın diğer oyunlarının tanıtım demo arı ve kısa bir bölüm.

***Help** Yardım menüsü. Oyun hakkında herşeyi bulabilirsiniz.

***Quit** Yanlışlıkla başlamışım abidi-

yenler için oyundan çıkmak için konulmuş bir seçenek.

Bu menüden sonra oyunumuz güzel bir demo ile başlıyor. Şarkı Japonca sözlerini dikkate almayın. Demodan sonra Ana Menü geliyor, buna da bir göz atalım.

Menünün hası burda abiiii

***Single play** Yeni oyuna başlamak için sabırsızlanıyorum ama önce

***New game** Oyuna direkt girer (artık gırsın yannın...)

***Load game** Kayıttı elimiz oyna yükleyebiliriz.

***Save game** Oyunun içinde işe yarayan bir seçenek. Direkt F6 ile de kayıt edebilirsiniz.

***Custom** Önceden ayarlanmış bir bölümü oynamaya şansın sağlıyor.

***Back** Diğer tarafta unuttuğum bir şey var. Geri donat.

***Multiplayer** Başta ki menüye salıyor sizi.

***Options** Ses, görüntü, kontrol ayarlarınıza buradan yapabilirsiniz.

***Credit** Oyunun yapıcılarının kim olduğunu öğrenebilirsiniz (birçoğu Japon).

***Quit** Sıkıldım oyundan artık diyenler için konulmuş bir seçenek.

OYUNA BASLAYIN

Bütün ayarlamalarınızı yaptıktan sonra oyuna başlayabilirsiniz (oh beee nihayet). Önce kontrolere değinelim. İlerlemeyi yön tuşları veya mouse'un sağ tuşuna basılı tutup, mouse hareketleriyle yapabiliyoruz.



nuz yukarı bakma Page Up aşağı bakma. Page Down ortalama End, ateş etme. Ctr veya mouse'un sol tuşu. sağa yan g me Ç, sola yan gütme O zıplama Space, eğilme C dışarıdan görme B, silahlar rakamlara yerleştirilmiş (beş numara lı silahın vak n aşırma modu var tekrar beş basarsanız bu moda geçer Robotla ilerlerken, daha yuk-sege zıplama Z, arabaya dönüşme V 'robot' çın diğer özel ikler aynı Genel olarak kullanılan taşlar bunla-

SİVİLLERİ VURMAYIN

İlk bölümü oynadığınızda nize bu kadar kısa diye çakımayın

eri ile yapılmış demolar var. Bunlar oyunun gidişatını etkilediği için izlemeniz zorunlu) Bu kadar çok bölüm olmasına karşı kısa sürede biten bir oyun. Hiç unmadığı nız bir yer oyunun sonu olabılır

İlk bölümde koşup bir gemiye atlıyoruz bu kadar Ana işse gıdıyoruz. Burası oyunu tanıma ve ne yapacağımızı öğreneceğimiz yer oyunun konusunu asıl olarak burada öğreniyoruz. Sağa solu araştırın. Bu bölümde elinizde silah var diye heyecana kapılıp kimseyi vurmayın. Buradak vatandaşlar sizden yana. Birin vurursanız orada ne kadar asker varsa tepenize biniyorlar. Görevinizi öğrendikten sonra robotunuza atlayıp oyna başlıyorsunuz (kafanıza göre bir robot seçin). Ne buluyorsanız toplayın, arabalara ve kutulara ateş edin. İçlerinden her zaman işe yarar bir şeyler çıkıyor. Oyunda robotunuza ve size ayrılmış görevler farklı. Bu yüzden dolayı film havasına kendinizi iyice kaptırabilirsiniz. Cezel bir düşünce, sıkıcı işi da engelliyor. İnsan olarak oynadığınız bölümlerde karşınıza siviller de çıkıyor. Onları vurmamaya dikkat edin (zaten size "beni öldürme" diye bas bas bağıyorlar). Oyunda düşmanlarınız karşınıza bir anda çıkı-veriyorlar. Duvarların

yanından öyle elinizi kolunuzu sallaya sallaya geçmeyin, hain heniflerin hazıları duvarların arkasına saklanıyor ve arkadan sizi gafil avlıyorlar

Değişik bir özellik de vurduğunuz düşmanlarınız vuruldukları yere göre hareket ediyorlar. Yere yığılmış olanlara ateş ettiğinizde biraz daha dağılıp etrafa kana buluyorlar bunu yapmanızı pek tavsiye etmem çünkü

adamlar Quake'deki gibi kalkıp size ateş edemiyorlar. Bunu bence boş yere koymuşlar

Bitirmeye çalışın

Bu tür oyunların bu aralar çok çıkması işleri karıştırıyor. Oyunların çok olması da seçimi zorlaştırıyor. Shogo diğerlerinden farklı bir konu ile karşımıza çıkıyor. Kendinizi bir macera içinde buluyorsanız. Değişik oynama şekilleri ile düşmanınız, ona farketmeden verabiliyorsunuz. Kısaca Doom tarzı bir oyunda ulaşmak istenen gerçekliğe çok yaklaşımlar. Eğer siz de bir oyunda başarılı kapmak istiyorsanız Shogo'yu alın oynayın derim. İyi oyunlar.

oyun bir hikayeye göre ilerlediği için ona uygun hareket ediyor. Bir süre bölümlerden oluşmuş bunların ezizlikleri bölümüne göre değişiyor. bölüm aralarında oyun grafik

SHOGO

Monolith / FPS / 1 CD

KARAR: Sıradan Arma,
SİYEM: Windows 95/98
EĞİTİM: Fontum 133
RAM: 32 MB

HD Alanı : 150 MB
CD ROM : 4 Hızlı
MULTIPLAYER : 8 Kiş

GRAFIK : ★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Kasım 98

7

P U

33

NIGHTLONG

= union city conspiracy =



Bir Gecelik Macera

Team 17 gibi hareketli ve oynaması zevkli oyunlar yapmakla ilgili bir şirketin Adventure oyunu yapması ilgimi çekti. Ne de olsa bu şirketin şimdiye kadar kötü bir oyununu görmemiştim, hem de Nightlong benim pek sevdiğim Blade Runner dünyasıyla benzerlik taşıyormuş. Biraz vakit ayırmaktan zarar gelmez, öyle değil mi?

Aslında değil. Nightlong kötü bir Adventure değil, ama iyi de değil. Team 17'nin ilk Adventure deneyimleri olmasından kaynaklanan bir yapaylık, bir bayağılık var. Yani ne bileyim, grafikleri falan çok güzel, oyun bayağı zor, uğraştırıyor falan, ama çok boş bir oyun Nightlong. Bütün bilmeceleer "O eşyayı al, berikinin üzerinde kullan, olmadı mı? O zaman gezdiğin bütün odaları tekrar tekrar gezerek gözden kaçırdığın o minicik noktaya ara" mantığıyla hazırlanmış. Her girdiğiniz yeni mekanda bir sürü eşya ile kullanabileceğiniz nesnelerle karşılaşyorsunuz, ama bunların çok az bir kısmı ilerlemeniz için önem taşıyor. Tabii gerekli olanları gereksizlerden ayırt etmek çok sinir

bozucu bir "her eşyayı, her eşyanın üzerinde kullan" sürecine döndürüyor.

Oyunun bir diğer eksisi konuşmalarına ve demoların gereksizliği. Monkey Island'da konuşmalar önemli yer tutardı, hem oyun içi atmosferi sağlamak hem de ileride yapmanız gerekenler hakkında ipucu vermesi bakımından. Bu oyundaki tüm konuşmalar gereksiz ve boş. Demolar ise heyecan vermekten çok sıkıntı veriyor. Hemen hemen bütün demolar karakterler arasındaki konuşmalar ve adamların birbirlerini okumasından ibarettir.

Yine de Nightlong'u tamamen söylemiyorum. Grafikleri çok çok güzel, konu fena değil (Aslında fena ama, neyse...)

Almadan önce iki kere düşünün.

Tam Çözüm

Oyun başladığında kendinizi bir binanın çatısındaki park yerinde bulacaksınız. İlk arabanın sağında yerde duran alüminyum folyoyu

alın. Kapıdan girin ve asansöre bakın. Düğmesine basın, düğme boş olduğunca paneli açın ve yanık sigortayı alın. Sigortayı alüminyum folyo ile birleştirin ve tekrar panelin üzerine yerleştirin. Asansörün içindeki kart okuyucuya elinizde bulunan asansör kartını sokun ve Ruby'nin dairesine çıkın. Ruby'nin evine soldaki ilk kapıdan giriliyorsunuz. Kapıyı inceleyin ve kapı numarasının 17 olduğunu görün. Asansörle tekrar katın katına çıkın. Sağdaki posta kutularının içinden 17 numaralı olanı bulun ve küçük anahtarla açın. Bulduğunuz mektubu okuyun. Tekrar Ruby'nin dairesine dönün. Mektubu kapının yanındaki aletin üzerinde (PENPAD) kullanın ve manyetik kalemle de onun üzerinde kullanın. İçeriye girince masanın üzerindeki nota bakın, buzdolabına geçin ve votkayı alın, resime bakın ve alın. Çöp kutusunu karıştırın, metro kartını alın. Sağdaki kapıdan yatak odasına geçin. Pencerenin sağındaki düğmeye basın, pencereyi açın ve panjurun üstüne yapıştırmış olan bandın altındaki anahtarı alın. Soldaki gardrobun açın, elbiseleri sağa çekin, pencereden aldığınız anahtar gardrobun içindeki kasanın üzerinde kullanın. Kasadan çıkan tüpü, raporu ve silahı alın. Ruby'nin dairesinden çıkın ve elinizdeki parayı sağdaki bira makinasının üzerinde kullanın. Makinadan birayı ve 5 sent'i alın. Tekrar çatı otoparkına geri dönün, soldaki balkonumu uzantıya bakın ve yerinden çıkmış demiri arayın (BROKEN BARRIER) tüpü üzerinde kullanın ve metal çubuğu alın. Asansöre geri dönüp metroya inin. Sol alttaki bilet makinasına gidip 5 sent üzerinde kullanın. Metroya binip izni alacaksınız. Polisle konuşun. Sağ üstteki metro kapısına gidip SCANNER üzerine tıklayın.

Metrodan inince duvar resminin altından plastik parçasını alın, bu



Soldaki kırık faksın parçası, gidip yerine takın. Birayı ayyaşa verin ve resmi gösterin, votkayı da adama verin ve söylediklerini dinleyin. Siz de bir paten verecek. Şimdilik burayla işiniz bitti. Yürüyen merdivenle yukarıya çıkın. Kapının önündeki bodigardla konuşun ve içeriye girmek için üye kartına sahip olmanız gerektiğini öğrenin. Sağdaki içki satan dükkana girin. Sağdaki rafta duran üyelik kartına bakın ve adamla konuşun. Kartın karşılığında ender bulunan bir şişe şarap isteyecek. Buradan çıkın, dükkanın solundaki parmaklıklardan tırmanın. Elinizdeki demir çubukla lağım kapagının üzerinde kullanın. Sağdaki fare ölüsünü alın. Yukarıya çıkın ve elinizdeki tübü sağdaki kapagın kilidinin üzerinde kullanın. Elinizdeki fare ölüsünü pateninin üzerinde kullanın. Açılan kapaktan binin ve fareyi kadının üzerinde kullanıp kaçmasını sağlayın. Ekranın ortasındaki kutuyu açın ve içindeki şarap şişesini alın. Buradan çıkın ve şarap dükkanına geri dönün. Adama kendi şarap şişesini verip üyelik kartını alın. Üyelik kartını bodigardın üzerinde kullanıp içeriye girin. İçerideki kadınla her seçeneği seçip konuşun. Dışarı çıkıp metro istasyonuna geri dönün ve elinizdeki MINICOM'u kullanın. Konuşmanız bitince faks makinasından haritayı alın. Dışarı çıkın, parmaklıklardan tırmanın ve lağım deliğinden aşağıya inin. Sağdaki lağım kapagina tekneyi yaptırım.

2. Etap

Şimdi kullanılmayan bir metro istasyonundasınız. Tabancayı kapının üzerinde kullanıp içeriye girin. Ortadaki dolabı açıp içindekileri alın. Buradaki kapıyı şimdilik açamayız. Dışarıya çıkın ve sağdaki reklamı dikkatle inceleyin. Sağ altındaki logoyu gördünüz mü? Ş harfinin üzerinde tornavidayı kullanın. Ş harfini solda yerde duran zincirin üzerinde kullanın. Zincirin tepedeki borunun üzerinde kullanın (PIPE). Diğer tarafa geçtik. İlerle-
yin ve T harfi şeklindeki aletle panelli açın. Kabloları (LEADS) altındaki bağlantı noktaları (CONTACTS) üzerinde kullanın ve kolu aşağıya indirin. Kabloları manyetik kapının üzerinde kullanın ve içeriye girin. Diğer tarafa geçince sola gidin ve kapıyı açıp rafta duran penseyi

(PLIERS) alın. Geri dönüp köprüye tırmanın. Ucunda panonun sallandığı kabloyu pense (PLIERS) ile kesin. Aşağı dönüp karşıya geçin ve içeriye girin.

Soldaki kapıdan girip bara gelin. Masanın üzerinden yağ kutusunu alın. Perdeyi çekip süpürgeyi (BROOM) ve silindiri alın. Bilgisayarın yanındaki kutuyu da aldınız mı tamamdır. Saga gidin ve soldaki diğer çıkıştan geçip stensin olduğu ekrana gelin. Stenske bakın, bozulunca bir kontrol odasından ve giriş koridundan bahsedecektir. Anubis heykelinin altındaki tekerlekleri bakın ve stensin söylediği kodu buraya doğru şekilde girin. Tekerlekler şu şekilde olmalı.



Stenskin altındaki kapı açılınca içeriye girin. Bütün düğmelere basıp tekerleklerle dönmelerini sağlayın. Masanın üzerindeki silahı da alın. Dışarıya çıkın ve sola gidin. Köprüden karşıya geçerken saldıran dinazorla silahlı ateş edin. Soldaki mağaraya girin. Masanın üzerindeki işaret fişegini alın (FLARE). Şimdi, bara geri dönün ve sola gidin. Heykelin altındaki bitkileri kenara çekin ve ortaya çıkan vanaya (FAUCET) iki kere tıklayın. Boş bira kutusunu, kalevleri sönen meşale üzerinde kullanın. Buradan çıkın müzeye ilk girdiğiniz yere gelin. Saga gidin. Havuzlu odadaki tankın üzerindeki panelli kullanın. Tankın açılan kapagının

üzerinde silindiri, bira kutusunu ve işaret fişegini kullanın. Saga gidip çocuğun üzerinde uzaktan kumandayı alın. Dinazorun yanındaki mağaraya geri dönün ve kafesin yanındaki manyetik anahtar deliği (KEY LOCK) üzerinde uzaktan kumandayı kullanın. Açılan kapıdan girin. Soldaki açılır kutuyu iki kere inceleyin ve oynayacak makasla hologram aletini alın. Soldaki diğer asansörle yukarıya çı-



kın. Tavanındaki kırmızı düğmeye basın ve çatıya çıkın. Soldaki kapıyı demir çubukla açın. İçeri girince soldaki kırmızı yuvarlak nesnenin sağındaki kolu çekip gazı kevin. Sonra, pencerenin altındaki tek boruyu (PIPE) pense ile kesin ve boruyu eğip pencerenin altına gelmesini sağlayın. Gaz vanasını açın. Dışarı çıkıp hortumu alın ve içerideyken baktığınız borunun üzerinde kullanın. MINICOM'u büyük kapının kilit kısmı üzerinde kullanın. Hortumu da kilidin üzerinde kullanıp demoyu seyreidin.

Asansörle aşağıya inin, sağdaki kırmızı panelli açın. Paneli tornavida ile söküp, ortadaki teli sağdaki



İn. Dışarıya çıkın ve karşıdaki kapının üzerinde teleskop'u kullanın.

Bu bölümde sanal bir ortamda bulunduğunuz için, elinizdeki POSITIONER adlı cihazı kullanarak bir yerden başka bir yere ışınlanabilirsiniz. Bunun için, bir odaya girdiğinizde, POSITIONER'i seçip sol üstteki düğmeye sağ tuşla tıklamanız yeterli. Hemen üstteki kapıdan geçin. Burada işiniz biraz zor çünkü içerisi biraz karışık. Ama mekanlar birbirine pek benzemediğinden kaybolmazsınız. Bu labirentte bulmanız gereken önemli yerler, kurumuş bir havuz, iskelet bulunan bir oda, bir kurtadam ve tıvlayarak akan bir çeşme. Buraları bulduğunuzda aleti kullanıp yerlerini kaydedin ki sonradan kolayca ulaşabilirsiniz. Kurumuş havuzdan parayı iskeletten de üzerindeki paçavrayı alın. Labirentten çıkıp, totem olan yere gidin. Çekici davula vurun.

Çekicin kalan parçasını alın. İlk ekrana geri dönüp, ortadaki aletini üzerinde çekici kullanıp deliğe (SLOT) parayı atın. Kolu çekin ve paraları alın. Totemli yere geri dönün ve sağdaki eve girin, aşağı inin. Paçavrayı kullanıp vanayı açın. Yerden yapışkan nesneyi, duvarın sağındaki açıklıktan beyaz tozu alın. Bağladığınız yere dönüp sağa gidin. Yapışkan sıvıyı (GOO) çatış poligonu üzerinde (RUNNERS) kullanın, paraları oyunun deliğine atın ve tüfeği kullanın. Açılan hediyenizi alın. Kulübeye geri dönün. Soldaki çekmeceyi açın, kibriti alın. Sağdaki çekmeceyi açın, bebeği içine koyun. Dışarı çıkıp kafese binin ve uzaktan kumandayı çalıştırın.

Kale

Köyedeki kapıdan kiliseye girin. Hemen sağdaki meşaleyi, pentagramın üzerindeki kurukafayı ve sağdaki çimlektenden (BRAZIER) kulları alın. Dışarı çıkıp alttaki kapıdan geçin. Kitabın altındaki metal parçayı alın, kurukafayı ayağın altındaki ışın üzerine koyun. Meşaleyi kurukafaya takın ve kibritle yakın. Kurukafaya tekme atın ve ayınada yazan sayıyı okuyun (7845).

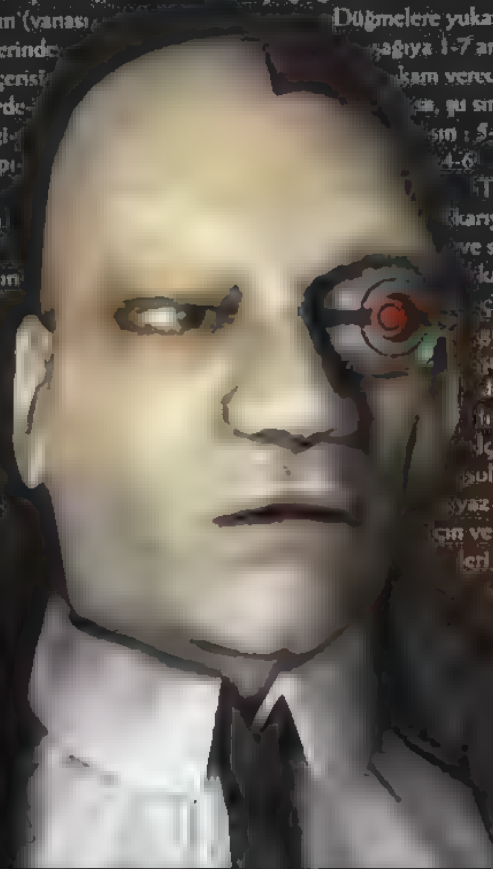
Odadaki kitapları ve parşömenleri okuyun. Sağdaki raflardan keseyi ve kağıt yanozu alın. Dışarı çıkıp üstteki kapıdan çıkın. Kuleye çıkın. Buldu-

noktaya (CONTACT) değecek şekilde yerleştirin ve paneli, üzerinde tornavidayı kullanarak kapatın. Geri dönerken yerdeki kibriti almayı unutmayın. Üstteki asansörle yukarıya çıkın. Kibriti süpürge üzerinde, bunu da tavandaki kırmızı alıcıların üzerinde kullanın. Terörist arkadaş elektriğe maruz kalınca, taaa ikinci CD'nin ilk ekranına kadar geri dönün. Oyuncak makası (TELESCOPIC PLIERS) tavandaki sarkan zincirin üzerinde kullanıp karşıya geçin. Buradaki kapıdan girin ve daha önce açmadığımız kapının tokmağının (vanası döndürgeci) üzerinde yağı kullanın. İçeriye karanlık, siz yerdeki kapıyı açıp girin. Herdiki kapının üzerinde anahtardan kullanın. Kütüphaneye geldiniz, masanın üzerindeki lambanın ampulünü söküp karanlık odaya geri dönün. Tavandaki kink ampulü yenisiyle değiştirin. Kapının sağında-

neye basıp ışığı açın. Sağdaki rafın üzerindeki üçlü fişi alın. Şimdi onca yoldan geri dönüp teröristi elektrikle kızarttığınız yerdeki açık kapıdan girin. Kapının hemen sağdaki prize üçlü fişi sokun, hologram projektörünü de onun ucuna takın ve projektörü çalıştırın. Teröristin üzerinden anahtarı ve lazeri alın. Asansörle yukarıya çıkın. Masanın sol çekmecesini anahtarla açın ve güvenlik kartını alın. Bilgisayara bakın. Asansörle aşağıya inin. Kırmızı paneli lazerle açın. Burada alttaki boşluğa güvenlik kartını takın.

Düğmelere yukarıdan aşağıya 1-7 arası rakamları yazarak verecek oluruz. Şu sırayla basın : 5-1-2-7-3-4-6

Tekrar yukarıya çıkın ve sağdaki kapıyı açın. İçeriye girin. Karşı duvardaki paneli açın. İçeride soldaki beyaz dolabı açın ve içindeki kibriti alın. Ruby ye-

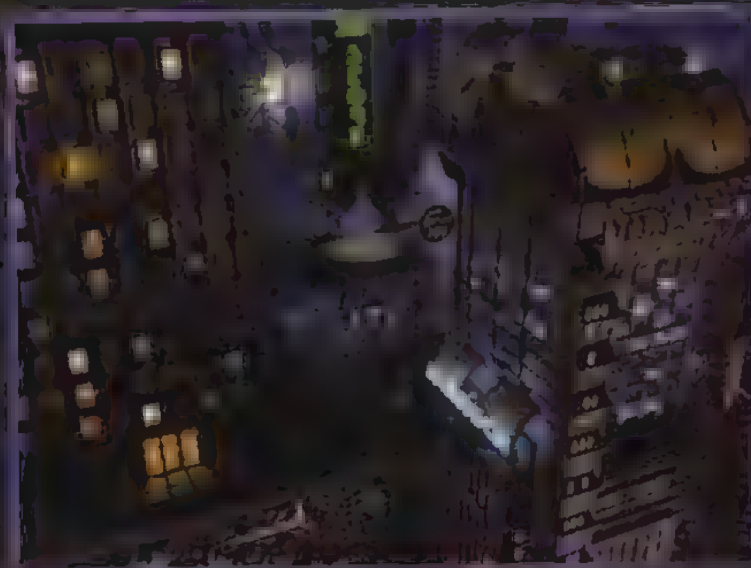




günüz metal parçayı ortadaki güneş saati üzerinde kullanarak aynada gördüğünüz sayıyı girmelisiniz. Sırasıyla 7 (VII) 8 (VIII) 4 (IV) 9 (V).

Demodan sonra, keşeyi masanın üzerindeki çukullatalar üzerinde kullanın. Masanın solundaki düğmeye basıp ofise girin. Vitrindeki silahı ve gövayenin elindeki gürz alin. POSITIONIONER'ı kullanıp otomati mekana geri dönün. Gürzle devrula vurup, düşen zili alin. Lav a kan yere şınlanın, zili lavın üzerinde, gümüş parayı zilin üzerinde mermiyi de zilin üzerinde kullanın. Paçavra ile zili alin, yere düşen gümüş mermiyi alin. Elinizdeki duvar

kozunu (SALTSTONE), kömür parçasını ve sülfür kavanozunu kullanın ve elde ettiğiniz barutu gümüş mermi ile birlikte otahtın üzerinde kullanın. Cidip kurtadamen silahla vurun, akan kanını boş kavanoza doldurun. Ofise geri dönün, sola geçin, kapalı kapının üzerinde kurtadamen kanını kullanın. İçeri girin, çekmecedan slayt alin. Geri dönüp masadaki slayt makinasına takın. Bu çizgileri, bir hesap makinasındaki çizgilerden çıkartınca elde ettiğiniz sayılar Hugh'un bilgisayarının şifresi (5-6-2-3-9-6). Bilgisayarı çalıştırın ve demoyu seyreidin.



Adaya varınca, sola gidin ve kanalizasyon çıkışının kilidine lazerle ateş edin. Geri dönüp, kaplumbağaları iki defa kontrol edin ve yumurtalarını alın. Sağa gidin ve yumurtayı yılanın üzerinde kullanın. Yılanı lazerle vurun ve oyuncak makas ile yılanı alin. Kanalizasyona geri dönüp yılanı suya atın, delikten içeri girin. Odaya gelince, boş kumaları çamaşır makinasının üzerinde kullanın. Sağdaki çarşafı çekip duvarı alın ve yerdeki kovanın üzerinde kullanın. Kanalizasyon kapagını kapatın (GRATING) ve çamaşır makinasını çalıştırın.

Kapının üzerinde kalan anahtarları alın. Dışarı çıkıp sağa gidin, masanın üzerinden MDVD'yi alın. Geri dönüp üzerinde haç olan kapıyı anahtarla açın, parmaklıkların arkasındaki elbiseyi araştırın. Diğer kapıyı anahtarla açın, ortadaki kapının penceresine tıklayıp profesöre konuşun. Bekçinin masasına geri dönüp kapının yanındaki elektronik kilit üzerinde MDVD'yi kullanın. MDVD'yi hapisteki profesöre gölünüz. Yine bekçinin masasına geri dönüp, soldaki kapıyı açın. Laboratuardan tüpleri (solda), voltaj ölçme cihazını (TESTER) ve taburenin üzerindeki eldivenleri alın. Dışarı çıkıp tüpleri fırına ile kullanın. Pencerenin altındaki metal bölmeyi tornavida ile açın. Voltaj ölçüm cihazını tellerin üzerinde kullanın ve teli keşecek olan aleti (PARALLEL CUTTER) tellerin üzerinde kullanın.

Üzerinde haç olan odaya geri dönün, eldiveni yangın söndürme tüpünün üzerinde kullanın. Ne olduğunu anlayamadığım nesneyi (FLOSS) ve şingayı da eldivenin üzerinde kullanın. Sağdaki pencereye bakın. Hemen solunuzdaki pencereyle konuşursanız, Eva'nın sesini duyacaksınız. Eldiveni diğer pencereye gönderin. Tekrar dışarı çıkın. Hapishane bölümüne gidin ve ilk hücrenin kapısını açın. Eva'dan aldığınız kapı şifresini, laboratuardaki karaahtıda bulunan çekicilere bakarak gözebilirsiniz ama, ben yine de ediyicim, şifre : 9-5-8-3-2-0. Hemen arkanızdaki kapıya bu şifreyi girin ve oyunu bitirin.

TEAM 17 / Adventure / 3 CD

YAZAR Sinan Akkol
Sistem Windows 95/98
ŞİFACI Pentium 100
RAM 16 MB

HD Alanı 30 MB
CD-ROM 4 Hızlı
MULTIPLAYER Yok

GRAFIK ★★★★★★
SES/MUZİK ★★★★★★
ATMOSFER ★★★★★★
OYNANABİLİRLİK ★★★★★★

DESTEKLENENLER : ☒ 3Dfx ☒ D3D ☒ Joystick

LEVEL CD : Aralık 98

HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE

Öyüne başlamak için tıklayın:

Knights & Merchants

Keskinlik Kaosunda



Kral Karolus bu koca ülkeyi villar boyunca barış ve huzur içinde yönetti daha doğrusu yönetmişti. Tahta geçtiği zaman ilk işi sultanları denur bir yumrukla ezmek o.muştu ancak çoğu diktatörün aksine halkına karşı son derece anlayışlı bir tavır sergiledi tabii kanunlara uyulduğu sürece! Onun yönetimi altında iç savaş ve istila tehdidi den uzakta, halk ticaret ve bilimle uğraşarak zenginleşti. Her ne de her açıdan. Bölük ve rehav içinde yaşayan insanlar sıkıntının, açlığın savaşın ne olduğunu unuttular. Sonra Prens Lothar doğdu. kralın tahtına bir varis kazanmasıyla ülkenin geleceği sağlama alınmış oluyordu şimdi herkes daha da mutluydu. Kral Karolus derhal danışmanlarını topladı ve o. doğru prensin geleceğini görmek için talimat açıldı. Tüm kehanetler genç prens, zafer ve ihtişam dolu bir geleceğin beklediğinden bahsediyordu. Kral derhal en iyi adamlarını topladı ve onları prensin eğitimine görevlendirdi onun her açıdan mükemmel olmasını istiyordu. Prens Lothar zaman geçip büyüdükçe harcanan emeğin boşa olmadığını kanıtladı, her konuda çok başarılıydı. Bir gün kral bir diktatörün uygulaması için onu bir

eyaletin başına varı olarak atadı. Prens'nin genç yaşına rağmen bir yönetici olarak elde ettiği başarıları görülmeye değirdi onun prensliğini tüm ülkedeki en zengin ve en güçlü bölge haline getirmesi uzun sürmedi. Fakat prens güçlendikçe, gençliğinde verdiği heyecanla, daha da hırçın ve aptaldilmez bir kıyık haline geldi. Sonuç olarak kral babasına baş kal

dırması ve kendi bağımsızlığını iddia etmesi kaçınılmaz oldu. Kralın ordularını ardı ardına gelen savaşlarda bozguna uğratan Prens Lothar kısa sürede tüm ülkeyi ele geçirdi. Son bir bölge haraç. Gerçekten de falcıların kehanetleri doğru çıkmış prens zaterler kazanmıştı ama kendi halkına karşı. Bu savaş tüm ülkeyi bir kaosa sürükledi. Kral Karolus a sadık olanlar ise son kalan bölgede toplandılar ve kaderleriyle kucaklaşmayı bekliyorlar.

Kralın Emriyle

Knights & Merchants ilginç bir oyun, dışarıdan bakıldığında sıradan bir RTS gibi görünse de aslında çok daha fazlasına sahip. Ancak o. oyunun detaylı bir anlatımından önce sistem ihtiyacı aramı gözden geçirelim. Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanmış olan oyun en az Pentium 133 işlemci, 24 MB RAM, 2 MB grafik kartı en az 4X hızlı bir CD-ROM sürücü ve yaklaşık 80 MB kadar boş Hard Disk alanına ihtiyacı duyuyor. Tabii bu minimum sistem daha fazla RAM ve daha güçlü bir işlemci kullanmak özellikle büyük savaş sahnelerinde oyun hızının düşmesini engelleyecek ve işinizi kolaylaştıracaktır. Oyun tama

men mouse ile oynanıyor ancak her benzer oyunda olduğu gibi burada da klavyeyi kullanarak işleri hızlandırmak mümkün. Oyunu tur olarak inceleyecek olursak, iki farklı yönü olduğu görülmektedir. Üs kurma ve güç oluşturma kısmı, yani ekonomik aktivite tam bir Settlers kopyası değil. Settlers oynadıysanız burada fazla zorluk çekmeyeceksiniz. Savaş sebilinden strateji oyunlarını çağırırsanız da tek tek askerlerle değil de birliklerle oynama ve onları çeşitli formasyonlara sokma gibi detayların eklenmesiyle daha karışık ve ciddi bir hal almış.

Hazine Sandıkları

Oyunu senaryoya uygun bir biçimde Campaign modunda oynayabilirsiniz. Ne çok oynarsanız oynayın savaşı kazanabilmek için güç ü bir orduya ve keskin bir taktik zekaya sahip olmanız gerekir. Taktik zeka olayı size kalmış bir şey tabii fakat ordu kurmak konusunda helki var dımcı olabilir. K&M oynarken düzensiz ve güçlü bir orduya sahip olmanın anahtarı ana ussunuzun a. yapınsın sağlamlıktır. Köylüleriniz ağılıktan sinekler gibi düşerler savaş alanında zater kazanmayı umu varsanız g. dip kafanızı duvara vurun helki iyi gelir. Oyunun belirgin bir Settlers yapısına sahip olduğunu söylemiştik. Onu oynamamış olanlar için temel olarak işçiyi tarzını özetleyelim. Öncelikle köylüleriniz üzerinde doğrudan bir hakimiyetiniz yok. Onların neyin öncelikli olduğunu düşünürseniz o işe yönelirler. Yani karnınızı doyurmaya giden bir adama işinin başına dönmelerini söylemenin imkanı yok. hem zaten bilirsiniz ki aç aç oynamaz. İkincisi üretilen her ürün tüketilmek için belli bir işlemle geçirmel ve

sonra da işi vere taşınmasıdır. Burada dağ umda önceliğin neye ve neye gittiğini belirleme imkanınız ve takas elde olan iş gücü bu dağıtımı çok leyecektir. Şimdi, ana ünitelere bir göz atalım. Teme binanız bir Storehouse burası tüm malzemenin toplandığı depo. Diğer önemli bina ise Schoolhouse burası ise gereken sivil elemanların üretildiği yer. Genel iş zmetlerde çalışan iki tür elemana sahipsiniz, Serf ve Laborer. Sert denen elemanların tüm işi taşımak binalar ve ünite aralarında iletişimi sağladıkları söylenebilir. Bu elemanlardan ne kadar fazla varsa malların nakli o denli hızlı olur. Ancak maliyetler ucuz olmasına rağmen Serfler ekonominin bir hayli yavaş bindirebilir. Çünkü yaşamak için vemeğe ihtiyaçları var. Ayrıca binaları yolla birbiri ne bağlamazsanız bu adam ar işlerini yapamıyorlar. Yol yapmak ise taş ve zaman gerektiriyor. Diğer önemli birim ise Laborer, yani işçileriniz. Bu elemanlar her türlü inşaat işini üstleniyorlar ancak devamlı olarak Serfler tarafından onlara malzeme getirilmesi, gerekli. Eğer işçilerinizin durmuş taş hayali kurduğunu görürseniz bunun anlamı, iş için taş ihtiyacı olduğu olur. Yoksa hiçbir şey taşımıyor. Bir taşım olsa da taşıma işlemi. "diye düşünmüyor. Burada dikkat etmeniz gereken husus inşaat emirlerinin hepsini aynı anda vermemektir. Çünkü işi sırasıyla yapmıyor ve size zaman kaybettiriyorlar. Mesela aynı anda dört bina ve bunları bağlayan yolları sipariş eder seniz işi bitirmeleri bir omur sürer. Sabırlı olun ve her seferinde birden fazla bina yaptırmayın. Tabii hemen ardından bu binayı geniş bir yolla ana komplekse bağlamayı da ihmal etmeyin. Binayı yaptırdınız şimdi, çünkü bir adam koymanız lazım. Yapacağınız her bina çalışmak için belli bir meslek grubundan adama ihtiyaç duyar. Mesela her Farm (çiftlik) için bir adet Farmer (çiftçi) ve en az onaltı karelik bir alan kaplayan bir

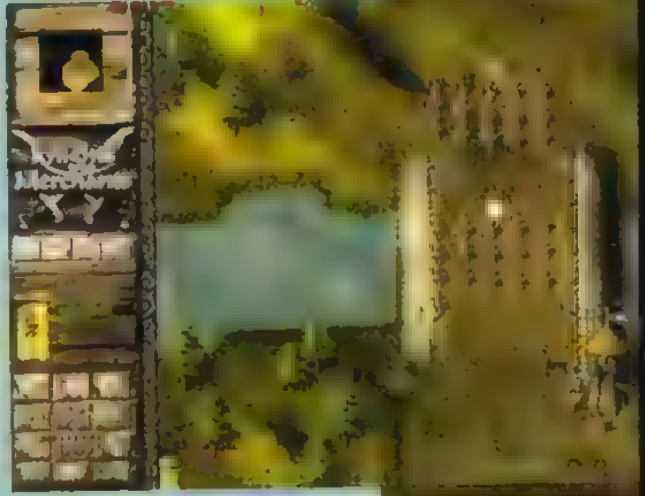
Field (tarla) gerekir. Butün bu elemanları okulda üretirsiniz ve onlar da boş duran ilgili binaya gidip yerleşirler. sonra da işlerine başlarlar.

Şarap ve Sosis

Koyunuzda yaşayan her insan karının, doyurmak zorundadır, bunun için bolca ekmek, şarap ve sosis üretmeniz gerekir. Bunlar tipik Orta Çağ yiyecekleri olup, o dönemde dengesiz beslenmeden dolayı ölümün ayyuka çıkmasına şaşmamak gerekir. Her köylü acıktığında enerjisi düşmeye başlayacaktır. Hanun uzerine işlerini bırakıp Inn (han) denen mekana doğru yola koyulurlar. Büyük bir kasabanın ihtiyacına en az üç Inn cevap verebilir. Üstelik herbiri farklı bir yerde olmalıdır ki ulaşım mümkün olsun. Burada bir noktada dikkatinizi çekecektir. Her bina ilgili olduğu yere yakın yapılmak zorundadır. Eğer çiftçinin tarlasını hemen evinin önüne değil de haritanın diğer ucuna yaparsanız ilgilenmez bile. Aynı şekilde değirmen çiftliğe, fırına ve depoya yakın olmalı. mümkünse doğrudan yolla bağlanmalıdır. Taş ustası kayalıkların yakınına yerleşmeli, keresteci ve ormana hem birbiri ne, hem de ağaçlara yakın olmalıdır. Bu sayede Serfleriniz kafaları karışmadan taşımayı yapabilecekler. Her bina gereken malzemeye kavuşabilecektir. Doğrusu bu tür bir yapılanma her ne kadar oyuncunun sıradaki yuku azaltsa da, elemanların yapay zekasındaki tipik düşüklük çok ince bir planlama gerektiriyor. Üstelik uzun vadede sıkıcı olabilir. Çünkü oturup işleri seyretmekten başka bir şey yapmaz hale geliyorsunuz. Neyse. Eğer hangi binaya ne tip adam gerektiğini bilemiyorsanız o zaman binaya tıkladığınızda çıkan seçeneğe bir bakın. Oradaki minik eleman resmi size gerekli bilgiyi sağlayacaktır. Ayrıca ahakus resmi bulunan tuşa bastığınızda gelen menü ekranındaki tüm elemanların de-

tafı bir dökümanı verecektir. Üretimde neye ihtiyacınız olduğunu anlamak için biraz malik kullanmak yeterli. Deri zırh için labak anmış deriye bunun için ise domuz çiftliği ve dericileri ihtiyacınız olduğunu fark edebilirsiniz. Deri zırhlar ise pek çok askeri birim için gereklidir.

Kılıç ve Balta



Askeri birimler ise şatodan üretilirler. Serfleriniz depoda toplanan silah ve zırhlardan bir kısmını alıp şatoya taşırlar, size düşen okul binasında bu silahları kullanacak Recruit (asker aday) üretmek. Recruit denen eleman okul binasından çıkınca. Eğer savunma kulesi gibi bir yerde ihtiyaç yoksa derhal şatoya girer. Şatoya tıkladığınız zaman cephane ve eleman stoğunu göreceksiniz. Bunun altında tüm asker,

birimleri bir listesi var. Belli birimler belli donanımlara ihtiyaç duyuyorlar mesela elinizde bir yay, bir demir zırh ve bir Recruit varsa, derhal bir okçu üretebilirsiniz. Öte yandan biraz odunla bol balta üretebilir ve sonuçta Mithra denen elemanlardan kurulu büyük bir güce kavuşabilirsiniz.

Neyse, Ne var ki, bu oyunda sayı çokluğu bir avantaj değil en azından sizin için. Şimdi gelelim birliklere, eğer şatonun önünde haşka asker yoksa ilk çıkan ele-

man derhal sancak açar ve aynı türden diğer elemanlar bu sancığın altında toplanıp bir birlik oluştururlar. Aynı türden iki birliği birleştirme ya da ayırma imkanına her zaman sahipsiniz. Her birlik toplu bir biçimde hareket eder belli formasyonları vardır ve savaşa buna göre davranırlar. Bunun dışında askerlerinizin de upkısı diğerleri gibi karınlarını doyurması gerekir, bu sayede yaralıları iyileşebilir ve siz de boşuna adam kaybetmemiş olursunuz. Fakat onlar savaşı bırakıp hana gidemeyecekleri için Serfler tarafından ikmal edilmeleri gerekir. Bunun için bidik kumanda pane lindeki çatal bıçak resmine basma tı, böylece ikmal işlemi ni başlatmalısınız. Ancak unutmayın Serfleriniz askerleri beslerken başka bir işle uğraşamazlar, yani burada da zamanlama oldukça önemli.

Haydi Çocuklar Savaşa!

Evet, ordumuzu kurduk donat tıktı, doyurduk, şimdi sıra geldi savaşa mayı. Her birlik farklı bir kapasite dedir unutmayın okçuları yakın dövüşe sokmak suvarileri mızrak tı askerlerle yüz göz etmemek savun-

ma yaparken yükseklerde bulunmak düşmana her zaman cepheden değil, aynı anda kanatlardan da saldırmak, yedek birlikleri hazır tutmak, zayıflayanları geri çekip dinlendirmek gibi konulara değinmiyorum bile. Eğer bu konularda bilgi sahibi değilseniz hayatınızda satranç dahi, hiç strateji oyunu oynamamışsınız demektir. Burada dikkat edilecek bir başka konu birliklerin boyutu. Büyük birlikler zor erir belki, ama onlara manevra yaptırmak da bu o kadar zordur. Bu oyunda manevra kabiliyeti büyük önem taşıyor. Adamların dönebileceği sekiz ana yön var ve bu biraz zaman alıyor. Eğer düşman bakıkları yonden geliyorsa ve sıkı bir okçu desteğiniz varsa o zaman adamlarınızıza dümdüz saldırmalarını emredebilirsiniz. Derhal "Yallah Tazyik" moduna girecek bir müddet daha nalar gibi koşturacaklardır. Eğer düşmana denk gelirlerse tam gaz dalarlar gelmezlerse şaşkın bir biçimde durup beklerler. Bu saldırının iyi yanı safların fazla bozulmaması, kötü yanı ise düşmanı iskanjana ihtimalinin bulunmasıdır. Hedef gösterip saldırtırsanız o zaman saflar karışır ve manevra yaptırmak zorlaşır. Üstelik bir deta yakın dövüş başladı mı adamlarınıza yeni bir emir vermeniz mümkün olmayıyor. Size tavsiyem ana sa dından önce hantayı tarayıp alternatif yaklaşma rotaları saptamanız, savaş alanında farklı birlikleri konumlandırmak için zaman kazanmanızdır. Bu oyunda siz mağup tarafına kumanda ettiğiniz için genellikle sayı üstünlüğüne sahip değilsiniz eğer dündüz dalmayı denerseniz tek çatışma bile kazanamazsınız. Karşı taraf yenmeyi tek yola eli n zdekim. en iyi biçimde kullanmak, bunu da ancak stratejik deha ızla gözebilirsiniz.

Zafer Bizimdir!

Knights & Merchants ilginç bir oyun. Başarılı bir ekonomik yapı oluşturmak ayrıca stratejik açıdan hata yapmamak zorundasınız. Bu ha-

liyle üç tanka us bastığınız geyik stratejilerden çok daha derin bir oyun olduğunu ortaya koyuyor. Ancak kusursuz değil mesela içiçilem düzenli bir çalışına sergilememesi tı şınızı zorlaştırıyor. Ayrıca üzerleinde hiçbir kontrolünüz olmaması sizi bir kumandan olarak neredeyse devreden çıkarıyor. Bunun dışında den gelinir n çimde kasaba kurmak hayli zor. e r az ndan her birinin etki alanını belirleyen bir gös.erge olması gerekirdi. Oysa bu haliyle tamamen tahmin yürütmeniz gerekiyor. Bunun dışında savaşlarda da etki ız he men hemen sadece çatışma başlayana dek olan süreyle sınırlı eniyen bir birliği çekilmelerini emrederememek büyük bir sacma tıktır. Ayrıca manevra yapma işine çok önem vermişler nedir bu yanı, altı usul y.ımı tane okçu, kolerdu ma yönetiyoruz? Cra tikler fena değil, animasyonlar da öyle sadece savaşta tilelerin elektrik çarpmış gibi iskelet erinin görünmesi ve ortadan kaybolmaları garibi me gita. Ses ve müziğe gelince bir müddet sonra sık nı verecek kadar çok kenalarını tekrarlıyorlar denedilir. Aynı şey görevler için de geçerli olduğka zor o.maları bir yata, besinler görev civarında kasaba kurmak ve hantayı temizlemek sık nı vermeye başlıyor. Oyunda belirgin bir atmosfer eksikliği olduğunu söyleyebilirim. Yine de oynanabilir bir oyun bu. eğer Settlers ve Warcraft karışımı birşeyler arıyorsanız bir bakmakla zarar gelmez.

Knights and Merchants

YAZAR: War Lord
SİSTEM: Windows 95
İŞİMCİ: Parium 33
RAM: 24 MB

I-Magic /Real Time Strateji / 1 CD

HD Alanı: 85 MB
CD ROM: 4 Hızlı
MULTIPLAYER: Var

GRAFIK: ★★★★★★
SES/MUZİK: ★★★★★★
ATMOSFER: ★★★★★★
OYNANABİLİRLİK: ★★★★★★
LEVEL CD: :

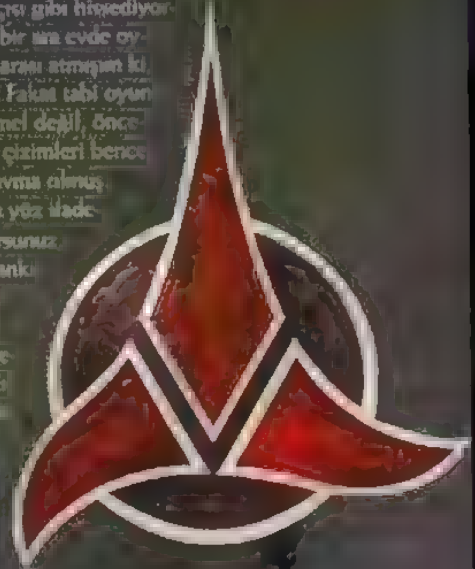
DESTEKLENERLER: ☒ 3Dfx ☐ D3D ☒ Joystick

GEN 7 PU





Karşılaşmanızı
çok iyi planlan-
mış. Her dü-
şünceye her fark-
lı düşünceye tekni-
klerle. Mesel-
en Kiliğın sa-
vaycıları ile
menzilde
Disruptor Kiti-
le söz ediyor,
ancak yakın
mesafeye gir-
me derhal kili-
gı ediyor. Ve mes-



bir süre sonra gerçekten kendinizi
bir Klingon savaşçısı gibi hissediyor
sunuz. Hatta ben bir ara evde oy-
narken bir savaş narazı atmanın ki-
yak böyle bir şey. Fakat tabii oyun
tamamen mükemmel değil. Önce-
likle karakterlerin çizimleri beno-
ca bir hayli baştan savma olmuştur.
İlhamın, heriflerin yüz ifadeleri
kollarını bile görüyorsunuz.
Ancak gövdeleri sanki
kuma gibi çizilmiş.
Üstelik oynarken
kaybolduğunuz ütle-
rin yanında zavallı

...yazıyor. "Kıyafetler tasarlayan
...yolunda düşünüyor. Ne var
...bükmeden sonra, bir de
...af zengin renkler ve film
...niz minari yapı
...hıyor.
...michanlara taze
...gezeyeni, bir
...gemi, bir
...kayazörü ve daha
...ışane geçeni de
...ayaklarının tam ortasına düşüyor,
...karnada kendinizi sıkı
...Kazakçı gemisine sızdık
...sıra sonra varlığını tespit e
...mektapla birlikte bu
...bulunduklarını alını
...kırıyord. Sıra kırı
...kıyafeti ve manyetik
...hava kilitler de
...uzun kama tehli
...geminin dış yüz
...dolaşıyorsunuz. Hatta kaptan
...kızına kadar gidip ön peşere
...içinde dolaşan tiplere baka
...mönükün. İşte KHC
...detaylı ve geniş bölüm tas
...nılarına sahip bir oyun. Aynı ge
...karakterlerin yapıp kakaları ve gene
...ları için de gerçek, sıvaz olma
...yerlerde tipler gönlük ileyle
...bambaka
...güzellikler, her ne kadar çetn ola
...farklı olmasalar bile fark

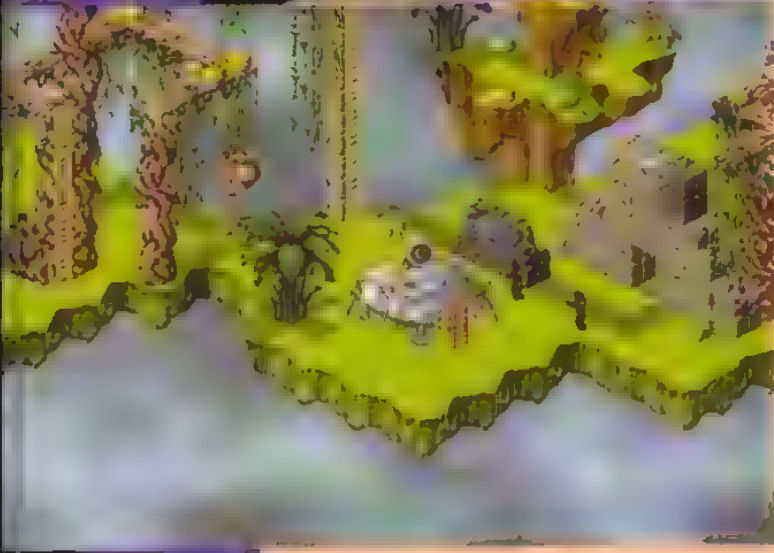
Özellikle bu oyunun, oyuncuların hem sosyal hem de rekabetçi olarak oynamaya yönlendirildiği ve bu yönüyle diğer oyunlardan farklı olduğu vurgulanıyor. Oyunun, oyuncuların hem sosyal hem de rekabetçi olarak oynamaya yönlendirildiği ve bu yönüyle diğer oyunlardan farklı olduğu vurgulanıyor.

ların her halde buharını soktuğunu düşünerek, böyle büyük çaplı bir oyunun dışında kalabileceklərini düşünmek aslında bu oyun dışında başka bahsettiğimiz konulardan problemleri ve oyun oynasında karşılaşılabileceğiniz diğer bazı sorunları program hataları da mevcut. Ayrıca oyun gereksiz yere iki diskte yerilmiş. Kütüphane konusunda gerekli tüm dosyalar HDD üzerinde atılıyor, ikinci CD ise sadece müzikleri ve ara sahneleri içeriyor. Kaldı ki bu ara sahneler de benzeriyle çok muhtemelen aynıdır. Aynı en azından briefing veriliyor. Multiplayer olayına gelince, bu Unreal engine ve aksiyonuyla KHC'nin en zayıf noktası, bilgisayara karşı Bot-Match yapabilirsiniz ancak Net üzerindeki oyunlar sadece kağıt üzerinde kalıyor. Bu yüzden bu oyun aslen tek kişilik bir macera olarak kalmıyor. Tüm bunlardan sonra söyleyi toplamak gerekirse bunu söyleyebiliriz, eğer Star Trek ve FPS ilginizi çeken iki konuya, bu oyunu kaçırmayın. Çünkü bu oyun aslında sizin aklınıza zamanla geleceğünüz maceranın ta kendisi.

	YAZAR Mod D3d SİSTEM Windows 95 İŞ EMO Pentium 166 RAM 32 MB	Micro Prose / FPS / 1 CD HD A an 300 MB CD ROM 8 Hz 1 MULTİ PLAYER 6 Kiş	GRAFİK ★★★★★★★★ SES/MÜZİK ★★★★★★★★ ATMOSFER ★★★★★★★★ OYNANABİLİRLİK ★★★★★★★★	DESTEKLENERLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD : Verilmedi
---	---	---	---	--

LODE RUNNER 2

Eskinin Geri Dönüşü



biz karşılaştırmayı yapıyor. Rekora mıza atmanız mümkün olacaktır.

Ek olarak programcı amcılar oyun editör de koymuşlar. Kendi mekanınızı oluşturabilirsiniz. Bunun oyun içinde çok ildebiirsiniz. Kendi ortamınızı kolaylıkla yaratabilirsiniz için ellerinden geleni yapmışlar. Başarılı olmuşlar mı bunun kararını siz verin.

Normal sayılabilecek bir menü yapılmış. Load ve Save olaylarının bu anlamda, benzer son derece iyi. Bu türdeki oyunlar için gerekli bir opsiyon. Lafi fazla uzatmadan merkeze bir göz atalım.

Menü Lafen

Knemite balık

Pathcan kızartma

Etli mantı

Single Player: Evimizde bilgisayarınızın başına çekilip rahatça oynayın, kimse sizi rahatsız etmez. Tekli oynama seçeneğiniz sayesinde buna vapatırsınız. Lode Runner 2 ile başlıyorsunuz. İşkani kapatıp adını çıkarın.

★ **New:** Yeni oyuna başlayabilirsiniz.

★ **Load:** Daha önce kaydettiğiniz yere direkt ulaşmanızı sağlar. Load menüsü karşınıza Windows Browser' gibi çıkıyor. kaydettiğiniz yeri seçebilirsiniz.

Multi player: Arkadaşlarınıza karşı Network veya Internet ortamında oynayabilirsiniz (fazla sınırlı olmayacaktır).

Credits: Oyunu hazırlayan şahısların isimlerini oyun atmosferi içerisinde görebilirsiniz.

Quit: Windows ekranına dönüş. Single Player'dan yeni oyuna

başladığınız bundan sonra karşınıza çıkacaklara da bir göz atalım.

Ekranın üst yarısını kaplayan bölüm oyunda karşınıza çıkacak işaretler ve kullanacağınız o elle hakkında bilgi veriyor. Sağ tarafta ismin yanınızda cinsiyetiniz, her oyunu erkekler oynayacak diye bir kural yok ki, ve renginiz. Sol tarafta oynayacağınız ana bölüm ve altta bakış gösteriliyor. bunların hemen altındaki seçenekten oynamak seçtiğiniz yeni belirlenebilirsiniz. En altta da başlama var.

Oyundaki ekstralara da bir bakalım.

Düğmeler

Kuru kafa: Balıklama atlamaya çağınız bir yer. Bunu görürseniz olutme atlamak üzeresiniz demektir.

Paralel iki çizgi: Bakalım kolunuz siz götürece kadar kuvvetli mi? Kargın zda tutunabilecek bir ip olduğunu belirtir.

Çember içi daire: Hedef gözetgesine benzeyor. Düşeceğimiz avakla başlıt sağam yeni belirtir ama alırken dikkat edin. niçin yere gidemeyeceğiniz dört tarafı kapattır yer olmasın.

Enerji alanı: Karşınıza bir çıkıyorsa, bundan daha yeni gidemiyor sunuz demektir. İsrarla geçmeve çalışmak zaman kaybına yol açar, inat etmeyiniz. Bazı yerlerde aşağı düşmenizi de engeller.

Toplanacaklar

Altın obje: Bu da mutlaka alınmalıdır. bu onların hepsini almak zorundasınızdır yoksa çıkış kağıdı açılmaz.

Şekilleri para, küp, küre, kure şeklinde olabilir (Bartiz göze çarpıyorlar. No panik).

Rekli top: Dokunan nöbetçiyi yok eder size bir şey olmuyor.

Şeffaf adam: Nesneleri çinden geçme özelliğini kazandırır, belli bir saresi var.

Sarı adam: Bir hak kazandırır.

Saat: Dokunan nöbetçi y bıkak

Ilk bilgisayarımı aldığımda oynadığım oyunlardan biriydi Lode Runner. İki boyutlu ortamda geçen, zekanın ve hızın önemli rol oynadığı bir oyunda. Grafikler ve ses kötü olmasına rağmen saatlerce bağından kaamadığım oyunuyorum. Devamı ne zaman yapılacağı ya beklerken, nihayet oyun üreticilerinin aklına geldi ve devamı piyasa çıktı. Grafik ve ses ilk oyuna göre teknolojinin oyun sektöründe ki ilerleyişine ayak uydurmuş bir biçimde karşımıza çıkıyor. Son derece düzenli hazırlanmış grafikler insanı oyunun başında tutmayı çok iyi biliyor. Ses efektleri oyunun gerilimini artırıp, arkatücü yarın ortaya çıkartıyor. Lode Runner 2'nin oynanışı birinci ile aynı tarzda altınları toplayıp çıkış kapısının açmaya katkı en yüksek pavyo açma ve çalıştırıyoruz. Fakat bu sefer ki boyutlu ortamda değil üç boyutlu sundasınız. İşler biraz daha kanşadılır. kendinizi bir anda çıkmaz sokakta gibi hissedebilirsiniz. Zekanın hakim olduğu bir oyun olduğucün adımları nizi çalıştırarak atmanız gerekir. Hız olayı da gözard. edilememiş, her bölümün sonunda bir



sanive hareketsizlikler. Sizde "

Mayın: Kullandığınız zeka ya da zenuhne gömülüyor. Üzerine basanın eylemler duvardır der e kazılar

Şekil değiştiren adamlar: Sız bir süreliğine blok halinde dönüşür.

Acıucılar ve patlayıcılar

Küçük anahtar: Kapı objeleri akort hile getirir. Tam tersi de olur.

Büyük anahtar: Zaman ayarları açılır. Bastıktan sonra hızlı tımarız. Aysve ederim.

Kırmızı bar: Üzerinden geçerseniz bağlanırsınız. Bırmay patlatır.

Yok olan taşlar: Üzerinde durmaz kalmanız. Aysve etmem. Uzun zaman oynadıysanız bolumde varsa dıben boyayabilirsiniz.

Görünmezlik odaları: Barava daldığınızda siz de kimse sizi göremez. Neden bu arada her bolumde yok acaba.

Patlayıcılar: Çeşitli patlayıcılar var ve her bir farklı şekillerde sahip. Düz çizgi şeklinde, dört yöne doğru, alıvüne doğru, seküre şeklinde bir patlama gibi çeşitli patlama şekillerinde olan patlayıcılar mevcut. Bunların şekilleri de birbirinden farklı. Böylece kolaylıkla ayırt edebilirsiniz. Unutmayın ki her renk bombalar 5 adet çeriyor. Bu yüzden görürseniz almamanı mal etmeyin.

Nöbetçiler

Mavi nöbetçi: Belirli bir yörüngeyi vardır. Orta da gezdir durur, başka bir şey yapmaz. Zamanınızı ayarlayıp yanından geçin.

Kırmızı nöbetçi: Dolgesine pernecekle dokunmaz. Çirüğünde de oradar çıkana kadar peşinizi bırakmaz.

Siyah nöbetçi: Bunlar noluğu bolumde çözdükten sonra, Oynan başlar başlar naz peşinize takılırlar. Sizi yakalayıp yok etmeye anı. İçmiş kişiler bunlar. Tazla yaklaştırmayın.

Oyun tuşları :

Oyun 3 boyutlu bir alanda geçmektedir, hareketlerinizi ona göre ayarlamışlar. İlk başlarda biraz zorlanırsanız da sonradan alıştırsınız.

Oynan deneme göre "kızey vakası" se.

Pad 7: Kızeyya.

Pad 9: Kızeydoğu.

Pad 1: Kızeybatı.

Pad 3: Kızeydogu.

Q: Ömürlüdeki bolumde bir süreliğine yok etmenizi sağlar.

Tab: Kulaklamak, sesin, bolumde ayar değişimi.

Ctrl: Bırmay bırak.

Shift: Otandığınız, pten kendinizi bırakmanız, sağlar.

Space: Ellinizdeki nesneyi kullanmanız, sağlar.

Pad 0: Kulaklamak, nesneyi al.

naya veya bırmay varar.

X: Kendi imha etme, hırtın. (bakınız, sıkışık kaldınız, bolumde kullandığınız aysve ederim).

Oynan bolumde bolumde oluşuyor. Her bolumde içinde 19 ile 25 aras farklı mekânlar var. Zorluk dereceleri derledikçe artıyor. Bazıları size çok kolay gelirken, bazıları çok zorlanırsınız. Bunları kişiden kişiye değişebilir. Saniyotun.

Mana world: Tarih öncesi bir mekândaymışsınız gibi hissedeceğiniz bir bolum. Mızıklar epey hoş ve eskileri anımsatıyor insana. En sevdiğim yerlerden birisi, orta düzeyde bir bolum.

Gear world: Mekanik bir ortam. İlk başta kendinizi bir saat içinde zorlanırsınız. Bana göre en zor bolumlerden birisi.

Wacky world: Myan dünyasını bir yolculuk, sıkıcı her yer oyuncak hamurundan yapılmış. Zorluk dereceleri orta düzey.

Jungle world: Bir mın even bir ortamın derinlikleri. Kulaklamak, macanın çok olan bolum.

Tutorial: Oyunu tanımanız için gerekli aşramadan önce.

Eğer zeka oyunlarından hoşlanıyorsanız veya kafanız biraz dağılmak istiyorsanız bu oyun sizin için biçilmiş kattan. Oynamanızda yarar var.



I-Magic

I-Magic / Real Time Strateji / 1 CD

YAZAR: Sinan Aimoç
SEYER: Windows 95
ŞİMEK: Pentium 75-333
YAM: 16/54 MB

HD Alanı: 50/210 MB
CD ROM: 4 Hızlı
MULTIPLAYER: var

GRAFİK: ★★★★★★★★★★
SFX/MÜZİK: ★★★★★★★★★★
ATMOSFER: ★★★★★★★★★★
OYNANABİLİRLİK: ★★★★★★

DESTEKLENERLER: 3Dfx D3D Joystick

LEVEL CD :



Maksat Macera Olsun!

Her harika, fakat uzun vadede bu açak insanın gözünde siyara söndürmesi kadar zevkli olmaya başlıyor. Kuru kuruya görsel hilelerle dolu bir film seyretmekten, Darth Vader'in bir amiralini de-

Oyunun konusu aynen filmde olduğu gibi. Burada ana senaryo...

Leeloo ve Dallas

Her zamanla aynı şey söylenir. Daha fazla para kazanma fırsatını asla kaçırmıyorlar, yapılan işin kalitesi de önemli değil, sonuçta para için de nereden geliyorsa. Bu yüzden zati piri acı, acı filmler yapıyorlar ve bunları sadece kendi halklarına değil tüm dünyaya kalamaya çalışıyorlar. Tabii ki filmle bitse iyi, özellikle son zamanlarda PC oyunları piyasasındaki gelişmeyi gördükler ve mik beyinlerine yeni bir fikir geldi. Neden çok tutulan filmlerin oyunları yapıyorlardı? Tabii aynı şey oyunların filmi yapılmak için de geçerli olabilir. Sonuçta ortaya çıkan oyunlardan sonra, işin asıl olarak işe kullanılması amaçla kullandıkları daha değerli filmler çıkmaya başladı. Filminden oyun yapmaya gelince, çok fazla örnek yok. Bu filmlerden yapılmış oyunlara örnek mümkün. Neden adamı...

bir ihtimalle "Kaçma gel, seni öldürüp yapacağım işi" diye kandırıyor, sonuçta piyasaya yeni bir tipin katılması amaçlanmış, tabii filmin tutkula ihtiyacı var ki perdeye yapışsın. Kim o tutkul, Bruce Willis tabii, onun çoğunluk odu görmek için gitmiştir sinemaya, yani tutkal işi yaramaz. Fakat geleceleim oyunu Bruce Willis'in sıfatını görmek pek mümkün olmuyor, herhalde yüzü... "Küçük bir kışkırtıcı" diye kapris yapıyor, "Küçük bir kışkırtıcı" diye kapris yapıyor, "Küçük bir kışkırtıcı" diye kapris yapıyor. Fakat Leeloo...

...ne alaka yani? Sonuç olarak ortaya çıkan oyunun alması ara sahnelerle birbirine bağlanmış görevlerden oluşuyor, ancak bir bölünmüş olarak ele alındığında filmle pek bir alakası yok. Oyunda ondan görev var, görev briefing'ini ise siz filmden alırsınız. Prince taklidi acıyıp karakter yapıyor. Ancak bir çok görevi iki defa oynamanız gerekli. Neden, çünkü o haritada hem Dallas, hem Leeloo için yapılacak farklı işler bulunuyor. Böyle görevlerde briefing kullanacağınız...

Ole yandan diğer karakter olan Dallas Korben, yani Willis, hiç bir ara sahnede yer almıyor, sadece bir grafik tasarıma sahip. Elinde hayvan gibi bir silahla etrafı koruyor, ateş ederken bile ancak bir oyunun animasyonu na sahip. Oyunun tam olarak hangisi girdiğine gelince, tipik bir Tomb Raider taklidi dersek herhalde fazla haksızlık etmiş olmayız. Kamera açılarından tutun da, diğer karakterin yeteneklerine kadar bopya, bir yerlerde Lara Croft'un kuskuş olduğunu duyar gibi oluyorum.

Küçük roket, hem de alev ve buzla stabilen abartı bir mükemmel top kullanılabilecek silahlar, tabii buluruz. Bu herifle oynadığınız bölümlerde karşınıza çıkacak düşmanların da benzer bir ateş gücüne sahip olmaları kaçınılmaz, yani genelde ağır çatışmalar yaşanmaz kaçınılmaz. Yeterince hızlı da siz Leeloo'da, bu hatun hiç "ateş" silahlara sahip değil, fakat oldukça abartılı, öhem yeteneklerle donatılmış durumda. Yakın dövüş konusunda oldukça usta ve bir hayli de "kayrak", elinizi kullanmadığını söyleyebilirsiniz. Tabii bu karakterle oynadığınız zaman karşınıza çıkan düşmanlar da genelde silahsız olmaktadır, sadece...



Konu seçmeler, kimhi bir işte size bir film, The Fifth Element, seyrettiniz mi biliyorum, fakat bence yapılmış en kötü en abuk, en geyik bilimkurgu filmlerinden biriydi, tabii görsel efekt...

tüm derdimiz bu olmaya-
 caktır. Dallar
 ile oynarken karşılaştığımızdan daha
 fazla fiziksel engelle karşılaşıla-
 caktır. Hali hazırda bütün alanın bu
 platforma ayaruna bile dönüşüle-
 yor. Tıbbi alanlarda kullanılması bir
 bomba irtidatıdır, ancak bu-
 gunuz her bombayı dışlamadık
 da kullanmanızı tavsiye etmem,
 çünkü çoğunlukla kapalı yerlerde
 kullanılacak bir bomba
 ihtiyacı olacaktır. Tüm
 bunların dışında bir
 bütün "hüseyin" ile
 bir kullanarak et-
 meleri düşmanla-
 şması olarak de-
 rliniliyor, an-
 cak bütün i-
 zel enerji

100% polyester
 100% polyester
 100% polyester

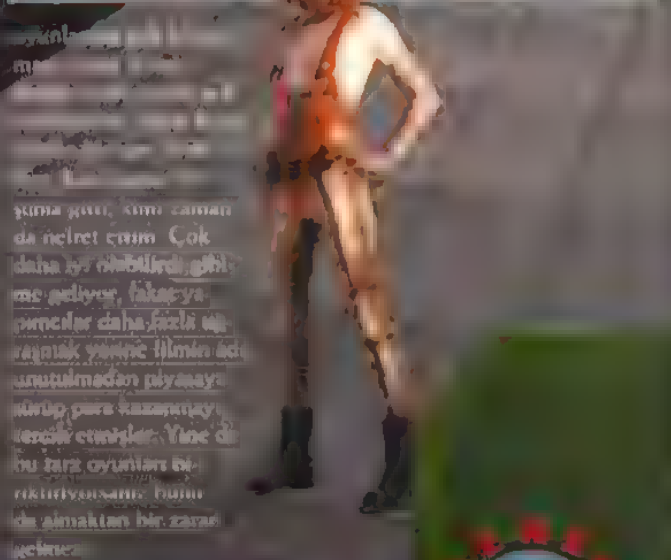
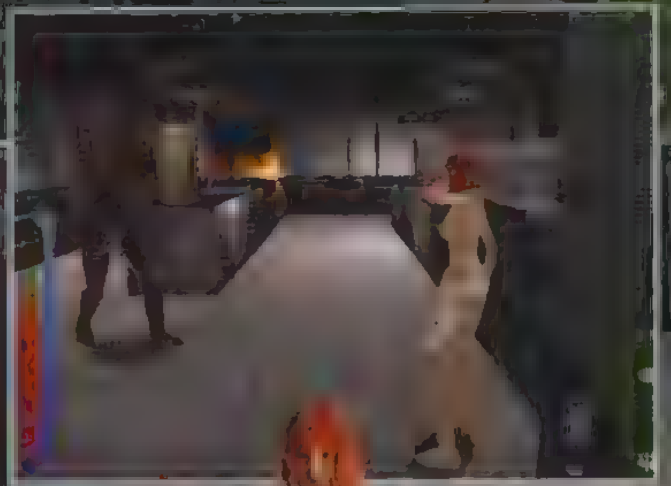
İnteraktif bir de ses
ve görüntü sistemi ile
gösterilir. Önce granitlerin
ve efektlerin, doğrusu çok
süper okukları oynene
bilir. hele bu yakınlarda
Ulusal dinamikleri
hiç acımayacaktır. Biraz Jedd
Knight yapısına sahip oldukları
özellenebilir, ancak potansiyel
efektlerini filan gibi detayları
da hesaba katarsanız

bazen kuşallayabiliyor
istisna her ne kadar ka-
nemi a'la ile murelen
düzgün sayılabilir de
murelen a'la ile murelen
gökler bazen mure-
lenen de a'la ile mure-
nen geldigini anla-
yabiliriz. DGS
murelen geline, bu-
lar da en az mure-
nen

kana salıpları, yani
aldırılmaları bu
hayli zor, hele
grup halinde ge-
rilerse işler da-

As da kördü. Sonrımı bunda vapay
kanın yokluğunu örtmek için yap
mıdır, bu yüzden coşkunluğ
lara dalmıştı. Bu yüzden
lara gelince, buraları
ayrılmaz, ancak bazı
mana karşı çok acıktı. Her yapma
kaynaklı biliyor, mesela olay lima
kaynaklı olup çıkan telefonları
patlamak gibi. Bunlar büyük iht
male göre sayı fazla olduğun
diye uyarılıyor, hence ihtiyaç
bir caba sarfiyatından başka bir
değerler ve mavi oyundan yoğun
olar. Üstelik sadece göre aza
ında kaydetme yansıma sahip olma
manız da iyi zorlaştırıyor. Eğer öld
seniz ve hakkınız tükendi
belli bir noktada saklar devam ed
yosunuz, bu gibi kayıtlı noktaları
dan geçerken bir sıralı sesi duyarak
mümkün. Oyunu çalıştırmak için
çekilen sistem gücünün verilmemesi
mek abarı sayılmaz, ancak güçlü bir
ekran karına ihtiyacınızın olacağını
unutmayın, oyun 3Dix ve Power
VR ilemcili grafik kartlarına tam
dışık sahiptir. Sonuç olarak bu
oyun için ne çok iyi, ne de çok kö
mü denemez, ben şahsen bu için

İçine girer, kimi zaman da helket çim. Çok daha iyi bilirdiği gibi me geliver, fakat ya önceler daha fazla eğitilmiş yarıne ilimin de kurulmadan birayaz. İlköğretim okulları, teknik okullar. Yine de bu tarz okulları bir okuluysanız bir okuluysanız bir zıvas içine.



Kalista /Action / 1 CD

'A' A-
 STEM
 JEMCI
 -AM

Chansaw Channe
Wetlands 75
Dec 17 1988
16 MB

HD Audio	50 MB
CFR/DOM	4 Hz/11
MULTIPLAYER	YOK

GRAFİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
SES MÜZİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
ATMOSFER	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
UYANABİLİRLİK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

DESTEKLENERLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Eylül 98



Avcılar Şafağı Sever

[illegible]

TAW yani Total Air Waru alması yalnız bir simülasyon almakla kalmıyorsunuz, yanında bir de strateji veriyorsunuz. Yani uzun vadede kapsamlı stratejik kararları siz verebiliyorsunuz. Birbirinden apıl Cam-paign'lerden birini seçip oyuna başladığınızda yalnız tek bir uçağı değil, bütün bir filoyu yönetebiliyorsunuz. Bunun için görev seçim ekranı geldiğinde AWACS Command'i tıklamalısınız. Böylece AWACS ile, yani uçan radarlar aracılığıyla havadaki uçaklarınızı yönlendirebilirsiniz. Yeşil olanları sizin

gerçekte USAP in bir
geçit briefing ve demo
yeri oluyor. Ekranın sağ
Options, Help oyunu
tanıtıldığı Credits ve Qui
leri var. Başlarken bir pilot
kaydedildiği için Save, Load gibi

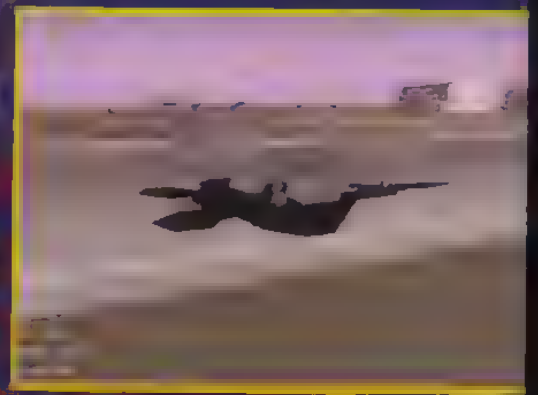
seçenekler yok. Oyuna girerken pilotunuzu OK'lediğinizde bilgiler otomatik olarak yükleniyor. Bu arada Training bölümünün oldukça iyi hazırlanmış olduğunu belirtmeliyim. Bir görev seçip kendinizi piste bulduğunuzda yapmanız gereken ilk iş 1 tuşuna basıp sonra da 2 ile Airfield'i seçerek Say my take off time'i deyip kalkış izni istemektir. Kulç size belli bir zaman verecektir. Shift-T ile zamanı hızlandırıp sıranız geldiğinde ENTER'in üst yanında bulunan ve Türkçe Q klavyede [ve] olan tuşlarla motorları çalıştırabilirsiniz. Eğer telsiz iletişimine geçmiyorsanız EMCON1'desiniz demektir. 12'ye basarak otokalkıştan, kendilerini ele vermeme için radar, sesler gibi verici cihazlarını belli bir periyot arası ile çalıştırabilirsiniz. EMCON1'de ne radar ne de radyo çalışmadığından mesaj gönderemezsiniz. E tuşuyla gelen sepetlerden 2'yle EMCON2'yi seçebilirsiniz. 3'e basarsanız



Nümerik klavyedeki 2 ile geçtiğinizde Situation MFD'sinden A butonunu tıklayarak otomatik pilot ayarlarını ekrana getirebilirsiniz, buradan Take off seçeneği ile kalkışı otomatik olarak yapmasını sağlayabilirsiniz. İnişleri de aynı biçimde gerçekleştirebilirsiniz. F-22'nin avioniklerinin çok iyi olduğunu duymuştum, ama kalkış hadi neyse de, kendi başına iniş yapması bana saçma geldi. Sanırım Türkiye'de savaş uçağı yapılabilecek olsa işin en zor kısmı avionikler olurdu. Acaba avioniklerde Pentium II kullanılabilir mi? Arma II'de otomatik iniş sistemi olarak da Windows'u kullanmak gerekir, boş verim kalsın. Nümerik klavyedeki 1'den 9'a kadar olan tuşlarla kokpitteki çeşitli ekranlara yani MFD'lere geçebilirsiniz. Situation MFD'sinde kırmızı olarak görünen düşman için Mouse ile tıklarsanız, daire içine alırsınız. Aynı anda birden çok düşmanı seçebilirsiniz. Her silah için birer silah kullanacaksınız, ayrıca birer silah seçebilirsiniz. Robo-sonları da kullanabilirsiniz. 10'a basarsanız HUD'u açarsınız. HUD'da hız, yükseklik, yakıt, hedefler, silah durumu gibi bilgileri görebilirsiniz. HUD'da ayrıca solda hız göstergeleri yer alır. Yakıt ve uçağın durumu gibi bilgileri görmek için INS'e basabilirsiniz. ENTER ile havadan havaya BACKSPACE ile havadan karaya silahları açabilirsiniz ve SPACE ile atabilirsiniz.

leyebilirsiniz. İniş içinse pistin 1500 Feet gibi bir yükseklikten pistin üzerine geldiğinizde, 500 Feet'in altında olacak biçimde, hızınızı 200 knot'a düşürerek yaklaşıp G ile iniş takımlarını çektirmeniz ve inerken buralarda kalmayıp önce arka tekerleklerin yere değmesini sağlayarak B ile frenleri açmanız. Ya da bu iş için de otomatik pilot kullanarak simülasyon ruhunun içine edebilirsiniz.

TAW yıllar önce zevkle oynadığım F29 ve EPIC1 yapan Digital Image Design'in oyunu. Bu şirket aynı zamanda ordu için askeri simülasyonlar da yapıyor. Oyunun grafikleri gördüklerimin en iyisi sayılabilirler, da, oldukça iyiler. Ayrıca 3D Hardware olmadan bile oldukça hızlıdır. Yalnız ben bunun çok gerçekçi bir simülasyon olduğunu söyleyemem, kontroller basite indirgenmiş. Yine de bu uçuş zevki vermesi açısından bir kayıp değil. İnteraktif sesler, radyo ve strateji kurma, harita, hedefler, silahlar, atışlar, seçtikleri konuları bu kadar alakasız olmasaydı. Örneğin sesler, birinde açıldığında kınlanıyordu. Etiyopya'nın işi oluyorsa, birisi birisi topluyor. Çin'in de yardımıyla bir yerleri işgal ediyor. Adamlar da yıllarca sömürdükleri, köle yaptıkları Afrika'ya kurtarıcı olarak giriyor. Ya kim inanır şimdi buna? Tüm senaryolar üç aşamalı, boş yukarıya, aşağıya, ilerde de bu zavallı düşmanların



bu topluyor. Çin'in de yardımıyla bir yerleri işgal ediyor. Adamlar da yıllarca sömürdükleri, köle yaptıkları Afrika'ya kurtarıcı olarak giriyor. Ya kim inanır şimdi buna? Tüm senaryolar üç aşamalı, boş yukarıya, aşağıya, ilerde de bu zavallı düşmanların



DD / Strateji-simulasyon / 1 CD

YALNIZ
SİSTEMLER
SİSTEMLER
RAM

HD Alınır 90 MB
CD ROM 41121
MULTIPLAYER 4 Kişi

GRAFIK *****
SES/MÜZİK *****
ATMOSFER *****
OYNANABİLİRLİK *****

DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx ☒ D3D ☒ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

Başımıza taş yağacak!

PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99

To: Manager
Subject:

Dear Mr.

It has
within
with an
structu
Number

K

endisiyle aynı günlerde piyasaya sürülen Fifa 99la birlikte bu ayın Haş isimlerinden sayılabilecek Premier League Football Manager 99

EA Sports'un her yeni yıl öncesinde ard arda piyasaya sürdüğü mükemmel spor oyunlarından sadece biri. Yapımcı şirket nedeniyle oyunu hayranlığa Fifa Soccer Manager'in devamı olarak görebilirsiniz, ama bir kere oynamaya başladığınızda vaniladığınız anılamaz uzun sürmeyecek Premier League Football Manager kısa adıyla PLFM 99, tüm İngiliz takımlarının logo ve formlarını kullanma izni veren lisans anlaşması sayesinde İskoç ve İngiltere liglerindeki 122 takımından herhangi birinin başına geçmeniz olarak tanıy-

lakim seçiminin ardından bir kez daha futbol menajerliklerinin alışlagelmiş kanık menüleriyle yüzleşeceksiniz. Bu yüzden de latlatarla uzatmadan

menülerin özelliklerine geçmenin yararlı olacağı kanaatindeyim

Bir futbol menajerliği ve

Karşınıza çıkacak ilk ekranda en üstte bir sonraki rakibinizin adıyla birlikte günün ve en yakın maçınızın tarihi veriliyor. Ekranın solundaki liste ilk 11'in, vedeklerin ve rezervlerin isimlerini içeriyor. Her ismin yanında oynatılması tavsiye edilen mevkiler ve kondisyon durumları kayıtlı. Ekranın ortasındaki sahadan oyuncuların saha içi dizilişlerini belirliyorsunuz.

Diğer ayarlamaların tümüne sağdaki menülerle ulaşacaksınız.

Team Stats: Oyuncularınız, aralarında hız, güç, dayanıklılık, pas, şut, ikili mücadele ve top kontrolünün de yer aldığı 16 kritere göre değerlendiriliyor. Takımı oluştururken aradığınız özelliğin üzerine tıklayarak kadro içinde tek yönlü bir karşılaştırmaya yapabilirsiniz.

Performance: Herleyen haftalarla birlikte şekillenecek istatistiklerde her oyuncunun Shooting'le gol sayısı, attığı ve kaleyi bulan şutları, Passing'le pas denemeleri, isabet ve anahtar pasları, Tackling'le ikili mücadelelerdeki başarı, Defending'de top kesme, Discipline'de ise yol açtığı serbest atış sayısı, sarı ve kırmızı kartlar veriliyor.

Specific Roles: Maç öncesinde takım kaptanını, penaltı, kornet ve serbest vuruşları kullanacak ilk on ismi sıralayabilirsiniz.

Team Orders: En önemli taktik ayarlamaları buradan yapıyor. Takımınızı hücumu veya savunmaya yönelik futbol oynama, alınacak risk miktarı, pres yapma, uzun veya kısa paslara dayalı oyun sistemi ve okayı taktığı ile yönlendireceksiniz.

Training: Bu kez antrenmanlar fazla ayrıntı içermiyor. Oyuncularınızı dinlendirebileceğiniz gibi, tekniğe ve kondisyona dayalı antrenman programları da uygulayabilirsiniz.

3DFX desteği

TRANSFER: Transfer Market Diğer kulüplerin satış listesine koyduğu oyunculara sık sık göz atmakta yarar var. İngiliz liginin yanı sıra İtalyan, Alman, İspanyol ve İskoç liglerinden de transfer yapabilirsiniz. İsimlere ters tıkladığınızda boy, ağırlık ve milliyetle ilgili gereksiz bilgilerin dışında, yaşı, hangi ayağını kullandığı ve oynatılması önerilen mevkilerle ilgili verileri bulacaksınız. Ayrıca Profile alt menüsünde yapabilecekleri, form durumu, takıma uyum ihtimali, His-

tori'de oynadığı maç sayısı, sezon başında attığı goller, gördüğü kartlar, Contract'de biçilen değer, kalan sözleşme süresi ve maaş, Status'de şimdiki takımında as mı yedek mi olduğu kayıtlı. Beğendiğiniz oyuncu teklifinizi e-mail'le iletiyorsa...

Hotlist: Yakın takibinizdeki oyuncuların listesi.

Scouting: İsteddiğiniz özellikler de, genç yaşta kesene uyan tüm futbolcuları listeleyebilir ve bir miktar para karşılığında performanslarını iki hafta boyunca takip ettirebilirsiniz.

Player Search: Buradan ismine göre oyuncu aratabilirsiniz. Hemen birkaç Türk futbolcuya da ulaşabileceğinizi belirteyim. Mesela Hakan Şükür için "Pas özurlu, ikili mücadelelerde başarılı ve az faul yapıyor. Ruştur için "Çevikliği hayranlı olmasını sağlıyor, ama takımda liderlik ve wılları taşıyacak özelliklere sahip de ıl" gibi ilginç yorumlarda bulunuyor.

YOUTH: Youth Team Oyunda bönük önem vermeyen gereken genç takımla ilgili ayarlamalar buradan yapılıyor.

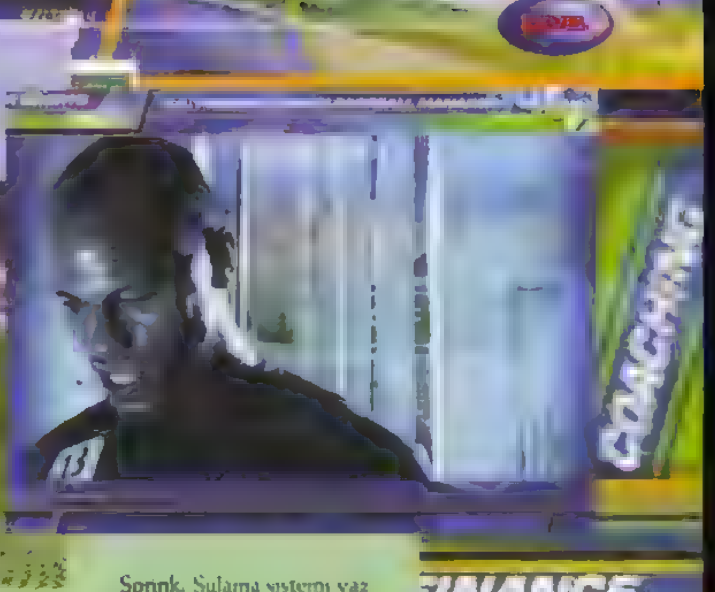
TABLES: Fixtures Results- İngiltere ve Avrupa'daki lig ve kupa programları, geçmiş maçların skorlarıyla birlikte bu menüde yer alıyor.

Tables: Kendi liginize paralel olarak Alman, İtalyan, İspanyol ve İskoç liglerini hafta hafta takip edebilirsiniz.

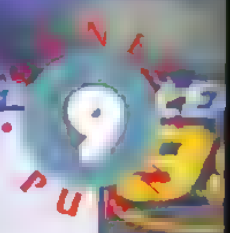
Cup Tables: Oyun, Şampiyonlar Ligi, Kupa Galipleri, Euro Cup, Euro Super Cup gibi uluslararası müsabakaların yanı sıra, İngiltere'deki Charity ve Challenge Shield kupalarını içeriyor.

ANALYSIS: Charts Takımınızın kulüpler arası sıralamadaki yeri, se-yirci sayısı ve hüçresi gibi önemli istatistiklere ulaşabilirsiniz.

Rankings: İngiltere'de ve Avrupa'da en iyi 20 menajer ve kulüp arasında adınızı görmek sevinçnizi oluyor. Yine aynı listede yer alan en iyi yir-mi oyuncuya paranız ölçüsünde



1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26



KISA KISA



Barrage

Kötü bir oyunu piyasaya yutturmanın altın kuralı nedir? İlk olarak konusu bile olmayan uçma sapanı bir oyun iki-üç haftada yazılır. Ondan sonra, piyasanın en sağlam şirketlerinden birisi kafalanarak oyunun reklamının yapıldığı her yerde o şirketin oyunu desteklediği söylenir. Ve oyunu açıklayacak her dergiye, her internet sitesine gidilerek reklam sözü verilir. Tamamı oyun hakkında iyi şeyler yazılacak sözü alınır. Sonuç? Gariben oyuncu dergilerde okuyup da iyi sandığı bir oyuna tomarla para verip oyunu eve getirir, bilgisayarna kurar ve o oyunu öven dergiye bildiği bütün küfürleri söylemeye başlar. Barrage da aynı hikaye. Adamlar bir şirketin ismini arkalarına alarak vasat bir oyunu mükenuncelmış gibi yutturmaya çalışıyorlar. Konu yok, uçma sapan bir şekilde önünüze çıkan herkesi ve herşeyi öldürmeyi amaç edinmiş, uçan bir casus yönetiyordunuz. Tek güzel yanı grafikleri, bu bile oyunu kurutmaya yetmiyordu. Sonuçta anlamsızca, manasızca efektlerle dolup, tankları, helikopterleri ve insanları yurmaya çalışıyordunuz. Tamam bazen kafanızın içindeki kırıntı materyali yormayan oyunlar oynamak gerekir ama, sığ atmosferle de hiç oynayan geimiyor insanın. Benim demem o ki arkadaşlar, bu oyunu almayın, size de engel olun.

MANGO GRITS
SHOOT 'EM UP

Abyss

8-10 yıl öncesinin hit filmlerinden olan Abyss'i doymuşsunuzdur. Denizin altındaki bir araştırmaya merkezinde, dünya dışından gelen dost canlı varlıklarla karşılaşan insanların başlarından geçenleri konu alan bu filmde bilgisayar efektleri de ilk defa büyük rol oynamıştı. Abyss isimli bu oyun ise, filmin 8 yıl sonrasından konuyu devralıyor. İnsanlar ve uzaylıların bulunduğu denizaltı üssüyle irtibat kesilmişken neler olup bittiğini araştırarak makinelere öze geçiş yapılıyor. Üstün özellikleri olan bir asker, filmdeki bilimadamları ve onun biyolojik uzmanı.



ni eşli. Tabii siz hemen askeri yöne geçtiniz! Zannediyorsunuz değil mi? Hayır, asker oyunun hemen başında ölüyor ve bilimadamını veya kadınına geçerek oyuna başlıyorsunuz. Grafikleri Duke Nuke'ın kalitesinde olan Abyss, bir FPS'den çok Adventure oyununa benziyor. Denizaltı üssünün içlerine doğru ilerledikçe, eski bir uzaylı ırkın ürünü devam ettirmek için ortaya salındığı bir bakterinin, buluştuğu herkesi kendi türlerine çevirmeye başladığını göreceksiniz. Tabii her Adventure oyununda olduğu gibi Abyss'de de ilerlemek için bazı eşyaları almalı ve onları doğru yerde kullanarak bazı bilmeceleri çözmelisiniz. Grafikler öyle teknoloji sayesinde 3D'li oyunlarla tabii boy ölçüşemez ama, düşük konfigürasyonda makinelerde çalışması çoğu oyuncu sevindirecektir. Teknolojiyi bu sene geriden takip edenlerden değilseniz, Abyss'de de bir şans tanıyabilirsiniz.

FPS / ADVENTURE

Grand Prix Legends

Efendim, bu ayki Kısa-Kısa köşesinin konuklarından biri de uzun zamandır kıta ile çıkmasını bekledi-



ğimiz bir yarış oyunu olan Grand Prix Legends. Evet en sonunda çıktı ve biz onu çevire çevire açıklamak için alıp getirdik, fakat otopsi sözünde gördük ki oyun mankesi biraz ölü doğmuş. Şimdi bu bir yarış oyunu, fakat son model arabaları kapıtmıyor, aksine 1967 yılındaki Grand Prix yarışlarına katılıyor. Haliyle o dönemin beygiri bol, güvenliği sığ araçlarını kullanıyorsunuz, mesela elsaneyi İngiliz yapımı Lotus gibi. Tabii yarışçılar da o dönemin efane isimlerinden oluşuyorlar. Fakat maalesef grafikleri tam anlamıyla bir hayal kırılgılığı kaynağı. Ayrıca bu oyun oynamayı en zor oyun, aracı yolda 3 santye bile çıkmak imkansı, yani gerçekçilik adına oynanabilirlik katledilmiş. Üstelik oyunun tarihsel yönü son derece yüzeysel kalıyor. Satın alınması ne kadar tavsiye edilmez.

SIERRA SPORTS/YARIŞ SIM

Monaco GP'sine Katılın

Yeni oyunları piyasasına bir kalem daha, ismine aldanmayın, bu tipik bir F1 yarış oyunu. Fakat sponsorluklarla birlikte "Güzel Monaco'yu tanıyalım" havasına bürünmüş. Oyun modern araçları kullanıma almasına rağmen, eski bir araç tarihi Monaco GP'sine katılma şansınız da var, tabii isterseniz. Grafiklerin genel yapısı ve detayları ise oyunu kurtarmaya pek yetmiyor, çünkü bu oyun da düşük oynanabilirlikten muzdarip. Aracınız yolda tutulmak için bir mucizeye gerektirir, en ufak hareketle savrulup, bariyerlere giriyorsunuz.



Programcılar gerçekçi yapalım derken oyunun canına okumuşlar doğrusu, bu kadar stres çekmek istesem gider gerçek araçlara binerdim. Oyundan zevk alamadığınız gibi ikinci turda da aşırı sıkılmaya başlıyorsunuz, atmosfer de sürahi yakını. İlle de F1 pilotu olmakta ısrarlıysanız siz bilirsiniz tabii. Sonra



oyarmadı demeyin.

LIBISOFT/YARIŞ SIM

Chessmaster 6000

12 yıllık bir tecrübenin son ürünü olan Chessmaster 6000 içerdiği yenilikler sayesinde piyasadaki benliğini uzun bir süre koruyacak gibi. Kurvyuzlu bir Engine, kolay



kullanımı, 300 bin adet oyun veritabanı (1790-20012 tarihleri arasında oynanmış önemli oyunlar), Kasparov ve Deep Blue arasındaki oyunlar da mevcut), gerçek oyunlarla karşılaştırmalı oyunlar ve Internet üzerinden bedava oynama karşı oyunun artılarını oluşturmuyor. Kence oyunun bir de eski yarış yarış önemli bir kınıntı gibi görünse de müzikler Midi formatında. Oldukça kapsamlı bir oyun olan Chessmaster 6000'de hemen hemen seviyeden kullanıcı gözönünde tutulmuş. Hatta yeni başlayanlar için öğretim modu olan "Teach me to play" seçebilir ve satranç sıfırdan öğrenmenin yanında, bilgilerinizi de tazeleyebilirsiniz. Oyun üzerindeki her türlü değişikliği ve işlemi oldukça sade olan menüleri kullanarak yapabilirsiniz. Zeka oyunu tükünlerinin vazgeçemeyecekleri ve rakiplerine kıyasla çok fazla artıya sahip olan bir oyun.

MINDSCAPE / ZEKA



Ah nerede o eski oyunlar, şimdi ki oyunların hiçbirinde onların tadını alamıyorum. Yalan mı? Bir Pac-Man demiyordum diğer Dobışko bir Pit Stop'dan aldığımız zevki hangi oyun verebiliyor artık? Zaman artık

güzel grafikler, süpr oynanabilirlik zamanı. Ben eskilere dönmek istiyordum, C64 istiyordum. Hem çukolata, hem oyuncak hem de eğlenceli bir şey olsun istiyordum (Yok çocuğum, sen elman kuruma istiyorsan).

Hızır acil şirket Microsoft nostalji isteyenlere zamanın eskitemediği beş oyunu yeniden oynama şansı sunuyor. Bu oyunların arasında benim ilgimi çeken sadece iki tanesi, MS Pac-Man ve Pit Stop. Tabii yeni jenerasyonun bu oyunlardan haberi bile yok, o yüzden kısaca anlatayım. Pac-Man'de bir labirentin içinde dolaşan hayaletlerden kaçarak meyveleri ve noktaları yemeye çalışırsanız bir topu yönetiyorsunuz (Hayır, top espriyi yapmayacağım). Pit Stop ise ilk yarış oyunlarından birisi. Normal yarış sahnelerinin dışında panik halinde tekerlekleri değiştirip benzin aldığınız Pit bölümleri çok güzel yanı. Yeni oyunlardan bir kanlar için bir kuruluş olabilir.

MICROSOFT / ACTION



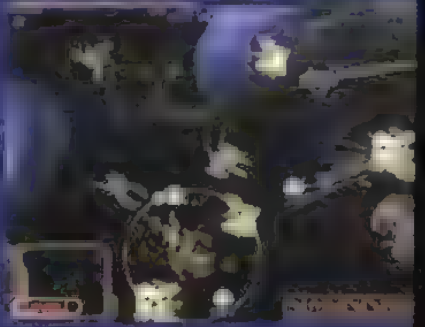
Uzun zamandır şöyle adam gibiyim bir Shoot Em Up oynamamıştım. Swann bu hasreti fazlasıyla giderdi. Aslında Swann'a Shoot Em Up değil Shoot Em Upside

Down demeliyim, çünkü uçagımızı üstten yönetiyoruz. Uçsuz bucaksız uzas da dolayış EFT denilen maddeyi uzaylı düşmanlarımızdan kurtarmaya çalışıyoruz. Bir bölgedeki bütün

EFT'leri topladığınızda da bir sonraki bölüme geçilayip kaçıyoruz. Basit.

Bu tür oyunların sevilmesinin sebebi, insanın FRI Adventure gibi oyunlardan sıkıldığında her zaman için başına oturup stres atabilmesi. Swann da böyle işte, her zaman oynanabilir ama uzun süre oynandığında sıkar. Grafikleri ve sesleri çok güzel, çalışmak için böyle üstün bir sistem falan da gerekmiyor. Hemen gidip alın.

REFLEXIVE / SHOOT EM UP



Elinizden gelen herşeyi yaptınız, ama o yaratık gelip gidip canınıza okumaya devam ediyor. O zaman size verdiğimiz hileleri kullanmakta serbestsiniz.

Hileleri

Quake 2

5th Element

Bu oyunda hile yapabilmek için ana menüden sonra aşağıdaki kodları klavyeden yazın, sonunda New Game seçkin seçin. İşte kodlar ve etkileri:

- Ralph - Bolim seçme
- David - Sinirsiz hak
- Thierry - Tüm düşmanları doğdurur
- Jerome - Enerji kalkarını verir
- Olivier - Tüm silahları verir
- Fanette - Tüm malzemeleri verir
- Benoit - Tüm ara sarmenleri gösterir
- Joel - Yukarıdaki tüm hilele Piye ren hilele me rüstünü açar

Centipede 3D

Aşağıda verilen hile kodlarını oyun esnasında doğrudan klavyeden girin ve sonra Enter tuşuna basın

- Wimp - (tam)lumsuzluğu açıp kapatır
- Getalife - Sinirsiz hak verir
- Goto - Oynadığınız bölümü biter
- Fly - Uçuş modunu açıp kapatır
- Pede - Yakınınızda bir Centipede yaratır

Colin McRae Rally

Aşağıda verilen hileleri ana menüden girin

- Darks.de - Yarışlar gece yapılır
- Backagain - Pistleri te s vönden yaratır
- Freeway - Tüm seviye eni açar
- Passedout - Kontrolü yarımla miltata devredeli
- Whiteout - Hafif sis kaslar
- Rocketman - Aracı daha da hızlandırır

Deer Hunter 2

- Dh2tracker - Harita ve CİP'si üzerinde gevgi hileyi rin gösterir
- Dh2shoot - En yakındaki gevigin olduğu yere götörür
- Dh2deadeye - Kamerayı mermeriye kilitler
- Dh2honey - Gevikenin ba andaganfuz ve e çeke
- Dh2wnght - Uçuş modunu açar
- Dh2supafash - Çok hızlı koşmanızı sağlar
- Dh2blizzard - Hava koşulları bizi cegisir
- Dh2deerzilla - Dev gevik

- Xul - Tam sağıs
- Boz - Tam büyü enerjisi
- Jbb - Tüm silahları azamı v klenir
- Math - Silah gücünü artırır
- Grabo - Armour, Weapon ve Spall seviyelerini biraz daha yükseltir
- Mumu - Experience azamı seviyeye yükseltir
- Alex - 50 hak verir
- Rik - Tüm büyüleri verir
- Vince - Her büyüye bir y l d z daha ekler
- Cachou - Tüm hileleri aynı anda çalıştırır

H.E.D.Z.



Knights & Merchants

H.E.D.Z.



Escape: Or Die Trying (ODT)

Aşağıdaki kodları doğru girdiğinizde bir survival sesi duyacaksınız. Ana menüden girilebilecek kodlar:

- Lacrimosa - Oyuna başlarken seviye seçimi menüsüne girmenizi sağlar
- Sophia - Sophia isimli karakteri seçebilmenizi sağlar
- Karma - Karma adlı karakteri seçebilmenizi sağlar

ESC tuşuna basıldıktan sonra oyun içinde kullanılabilecek kodlar:

Oyun esnasında F tuşuna basarak mesaj satırını açın ve aşağıdaki kodları girdikten sonra Enter tuşuna basıp çalıştırın:

OH MY GOD - (tam)lumsuzluk
TOO HARD FOR ME - Yapay zekayı tamamen kapatır

Heretic 2

Aşağıdaki kodları oyunun demo versiyonunu için geçerlidir. Tam versiyonun kodları elimize geçtiğinde onlara da burayıtalarda yer vereceğiz. Bu hileleri kullanabilmek için, tıpkı Quake 2 oynarken olduğu gibi 6-8 tuşuna basarak konsolu aç-

MAP

BİLEK GÜCÜ VE ZEKA

Simdiye kadar karakterleri genel bir bakış açısıyla inceledik. Artık sınıfları, yani meslekleri inceleme zamanı geldi. Bu yazıda yeni başlayan oyuncular tarafından en çok rağbet gören iki sınıfı, savaşçıları ve büyücileri inceleyeceğiz.

Savaşçılar

Tüm AD&D oyunlarında kas gücü ve kaba kuvvetin timsali savaşçılardır. Çoğu yeni oyuncu ilk macerasını bir savaşçı olarak geçirmiştir. Bu ana sınıfın üç alt meslek grubu vardır. Bunlar, Warrior (Cengaver), Ranger (Korucu) ve Paladin'dir.

Cengaverler, her fantastik roman ya da filmde karşımıza çıkan alt kılıçlı kahramanlardır. Saraydaki nöbetçiler, ordudaki askerler ve hatta kervan muhafızları da bu meslek grubuna girerler.

Korucular, orman ve doğa aşığı savaşçılardır. Bu meslek grubu üyeleri, zamanlarının çoğunu, iz sürerek, hayvanlarla arkadaşlık ederek ve genelde toplumdan izole takılarak geçirirler.

Paladinler ise başlı başına birer fenomendirler. İyilik timsalidirler. Tüm hayatları iyiyi korumak ve kötüyü yok etmek üzerine kumulu olduğu ve hayati bir kural kitabı okumak gerektirdiği için yeni başlayanlarca tercih edilmez.

Şimdi bu üç sınıftan birini seçen tüm savaşçılar aynı tip olmasın diye bir adım daha atalım. Yani ortalıkta Savaşçı Ahmet, Savaşçı Mehmet tarzı yüzlerce adam dola-

ırken sizin savaşçınız biraz farklı olsun. Nasıl desem, biraz daha derin olsun (Oha!). İşte sizlere birkaç adet farklı savaşçı tipi:

Amazon: Bayan oyuncular için ideal. Erkeklerin hakim olduğu bir dünyada, kadınların yönettiği bir toplumun üyeleri. Ben bu tipe en güzel örneği Zeyna ile verebilirim. (Ashında İngilizce okunmuş Ziina, ana Türkçemiz'de çok kötü çanşım-lar yapıyor.)

Barbar: İşte sizin babasından Köleman. Bu konuda daha fazla detaya girmiyorum, hepimiz denimi çıkıyoruz.

Binici: Bu tip savaşçılar hayatlarının bir binek hayvanı üzerine kumuşlardır. Bu hayvan bir at olabildiği gibi bir ejderha ya da bir dev kertenkele de olabilir.

Çılgın Kahraman (Berserker): Berserk, İskandinav mitolojisinde savaş için yanıp tutuşan yiğit cengaverlere verilen isimdir. Bu savaşçılar AD&D'de dövüş sırasında özel güçler kullanabilirler. Çılgınlıkları sayesinde, daha hızlı ve daha güçlü saldırabildikleri için altedilmeleri çok güçtür. Tek dezavanajları ise bir kere çıldırdılar mı, kendilerini çok zor kontrol altına alırlar.

Şövalye: İşte klasik yuvarlak mada şövalyeleri. Bu tipler kalın plakalar, zırhlar giyip, kralları ve inandıkları halkeleri uğruna savaşır.

Gladatör: Aqlım, Spartaküs geliyor. Bu savaşçılar hayatlarını arenalarda para için ya da özgürlük

umuduyla dövüşerek geçirirler.

Asker: Bu tipe mensup savaşçılarının tüm hayatı bir orduda geçer. İster kiralık asker olsunlar, ister vatansever cengaverler, bu tarz bir savaşçıyı oynamak çok kolay değildir.

Soylu savaşçı ve köy çocuğu: Bu iki birbirine zıt tipleri bir arada incelemek mantıklıdır. Soylu, sa-



vashçı ailesinin sarayından pek çıkmamış, rahatına düşkün, ama çok da kültürlüdür. Köy çocuğu ise tam bir halk adamıdır. Cebinde beş kuruş (pardon gümüş) olmasa da her zaman halktan yardım görebilir.

Korsan/Haydut: Burada da fazla bir açıklama yapmaya gerek görmüyorum. Başka bir doku, başka bir tat.

Samuray: Hai, Toranaga-Sama! Uzakdoğu meraklıları için bu savaşçı tiplmesi oldukça uygundur. Bu sayede kendinizi bir Kurosawa filminde hissedebilirsiniz.

Romantik Serseri/Silahçisi (Swashbuckler): AD&D dünyalarının belki de oynaması en zevkli karakteri. Klasik bir D'Artagnan

tiplemesi olan silahşör, zamanını kadınların peşinde koçmak, kışkırtıcı kocalardan kaçmak ve kızdığı zaman karşısındaki düelloya davet etmekle geçirir. Unutmayın, bir silahşör pencere varken asla kapıyı kullanmaz.

Evet, böylece savaşçılara göz atıktan sonra bakalım büyücüler cephesinde ne var?

Büyücüler, fantastik rol yapma oyununun en gizemli ve çekici karakterleridir. Herkes kılıç sallayabilir, ama büyü yapamaz. Çoğu önlü roman kahramanı da büyücüdür zaten. Galfred ve Raistlin gibi...

Büyücülerini iki ana grupta toplayabiliriz. Genel büyücüler ve uzman büyücüler. Büyüler ise dokuz ana grupta, ki bu gruplara ekol denir, toplanır. Genel büyücüler tüm ekollere eşit dercede yatkındırlar. Uzman büyücüler ise belli bir ekolde otorite sahibi olabilirler. Ancak bunun karşılığı bazı ekoller onlara yasaktır. Şimdi kısaca bu ekollere

Uzbilgi/Kehanet (Divination): Bilgi edinmeye yarayan büyülerin toplandığı bu ekol genelde kahinlerin ya da saray büyücülerinin ragbet gösterdiği bir gruptur.

İllüzyon: Var olanı farklı göstermenin envayi çeşidi bu ekolde mevcuttur. Her zaman çok yararlıdır.

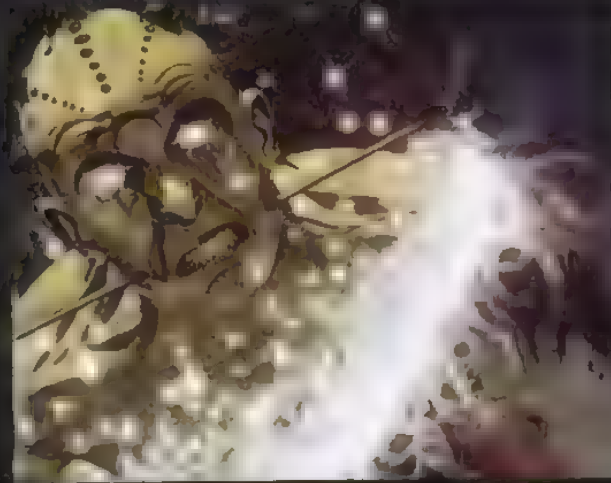
Kullanma (Invocation): Ceniz bir ekol daha. Enerjiyle maddeyi birleştiren tüm büyüler bu ekolde. Aleystopu, Büyülü Ok ve Yıldırım gibi saldırı büyülerini her savaşta çok etkili kullanır.

Nekromansi (Ölücülük): Çürümeye ve ölüm bu ekolün ana fikrini oluşturur. Yaşayanlardan hayat enerjisi almak ya da büyü yardımıyla ölümlere hayat vermek bu ekolün konusudur.

Yazımızın sonuna yaklaşırken biraz da çok rastlanan büyü tiplerine bir göz atalım:

Akademisyen: Kitap kurdu tipli bu insanların tüm hayatları tozlu

raflar arasında yeni büyüler aramakla geçer. Bilgi ve araştırma onlar için vazgeçilmez tutkularıdır. Çünkü bunlarda böyle bir büyüci varsa, savaş sırasında onları çok güvenmeyin, çünkü akademisyenler



bir göz atalım:

Koruma/Kollama (Abjuration): Bu ekole ait büyüler, büyücüyü ya da büyü yapılan objeyi korumayı amaçlar.

Değiştirme (Alteration): Bu ekol, maddelerde özel ve doğrudan değişiklik yapma amacı güder. Polimorf, Tüy değişimi ve Uzlaşma en ragbet gören büyülerdendir.

Çağırma (Conjuration): Bu ekoldeki büyüler, başka bir yerden maddenin getirilmesi üzerine kuruludur.

Büyüleme (Enchantment/Charm): En geniş ekollerden bir olan bu gruptaki büyüler hem cansız maddelere büyü enerjisi transfer etmek hem de canlıları büyü yardımıyla kontrol altına almak için tasarlanmıştır.

"Savaşma, perçemenlerle seviş" felsefesiyle yaşarlar.

Anagrok: Bu bizim bildiğimiz klasik kabile büyücüsüdür. "Düşmanlarımızın iç organlarından hava tahminine ve onların biblolarına eziyet etmeye kadar çok çeşitli aktivitelerle iştigal eder.

Askeri Büyücü: Bu tiplere her yerde karşımıza çıkar. Koca bir birlik güzel güzel saldırıya kalkmışken, kendilerini bir anda zehirli bir sis içinde buluverirler ya da bir anda gökten kafalarına yıldırımlar yağar. İşte bu nedenle askeri büyücüler çoğu savaşın akibetini belirlemişlerdir. Ayrıca bu insanlar nadir de olsa kılıç kullanırlar.

Derviş: Hayatını felsefeye adanmış olan dervişler, aydınlanma yolunun büyü biliminden geçtiği fik-



rindeyirler. Sohbetlerine doyum olmaz (Haftada bir ya da iki cümle)!

Soylu büyüci/Köylü büyüci: İşte yukarıdaki savaşçı tiplerinin büyücülere uyarlanmış. Soylu büyücüler son derece ekabir olup en lüks yerlerde vakit geçirmeye bayılırlar. Köylü büyüci ise hasbalkader bu yeteneğini keşfetmiş ezik bir halk adamıdır. Oyunun geçtiği dünyalarda sponsorluk fazla gelişmediği için köylü büyüci fakr-ü zaruret içinde yaşamını sürdürür.

Barbar büyüci: Konan büyüci olsa bu tiplere iyi giderdi. Kültür ve uygarlık bakımından sınıfta kalmış olan bu büyücüler dayanıklılık ve inatçılık konusunda arkadaşlarını hiç mahcup etmezler.

Cadı: Hem erkek hem kadın büyücüler bu tiplere seçebilirler. Cadılar güçlerini boyutötesi varlıklardan alırlar. Normal büyücüler bilgilerini kitaplardan alırken, cadıların çoğu zaman boyutötesi varlıkların bilgisine başvururlar. Tabii ne pahasına olduğu konusuna hiç girmeyelim.

Şair: Yağdı yağmur, çaktı şimşek, sen de mi Şair oldun z...bi dakka yahu yazı uzadıka dağıldık. Bu tiplere mensup büyücüler kafiye sözler yazmaktan çok, çok ama çok uzaktırlar. AD&D'de Şairler, küçük cinleri yardımıyla büyü yapabilirler. İstedikleri büyülerini bu ufak yaratıklar gidip boyutlararası yolculuklar sonucu bulup getirirler ve efendilerine sunarlar. Çok mu kışık? O zaman sizi El-Kadim'e bekleriz.

Bu ayki yazıyı önlü Şair Orhan bin Cemil El-Arrasi'den bir alıntıyla bitiriyorum:

"Zindancıbaşıyı dinliyorum, gözlerim kapalı, saat sabahın üçü oldu nerede bu zindanın çıkışı?"

Zindancıbaşı

Raks New Media, Expert Multimedia'nın program serilerini bir çatı altında toplayarak kullanıcılara sunuyor. Türleri tamamen farklı olan bu programlar, ev kullanıcılarına yönelik olarak dizayn edilmiş. Toplam 30 programdan oluşan Expert serisinden incelediğimiz paketler, Astronomer, Casino, 3D Home, CAD 3D, Bridge ve Premier Clip Art programlarından oluşuyor.

EXPERT ASTRONOMER

Expert serisindeki en eski program 1993 yılında yapılmış olan Expert Astronomer programı, yaşına rağmen astronomi ile ilgilenen kişilerin ihtiyaçlarını karşılayabilecek kadar kapsamlı. Belki günümüzün parlantılı multi media setleri kadar guze hoş gelen bir görüntüsü yok ama içerdığı bilgiler ve rahat kullanılabilirliği i.e herkesin hoşuna gidebilecek kadar kaliteli.

Astronomer, Multimedia ve Viewer olarak iki programdan oluşuyor. Multimedia programı ile bilinen uzaydaki her gök cismini hakkında detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Videolar, yazılı bilgiler ve resimler bu bilgilerin arasındaki yerini almış durumda. Viewer ise Astronomer'in en guze kısmı. Gök yüzünün dünyanın herhangi bir yerinden, herhangi bir andaki durumunu detaylı olarak ince edebilirsiniz. Yerini görmek istediğiniz gök cisminin ismini girerseniz yeterli hemen gösteriliyor ve Multimedia programına geçerek detaylı bilgi alabiliyor.

Astronomi ile ilgili her insanın görmes, gereken bir program. Programın eski olması sizi kandırmasın yeterince kaliteli ve detaylı bir program.

EXPERT CASINO

Para kaybetmeden kumar oynamanın en kötü yanı ne olabilir? Tabii ki para kazanamak. Expert Casino programı size altıdan fazla kumar oyununu oynama olanağını sağlıyor. Bunların arasında poker, rulet

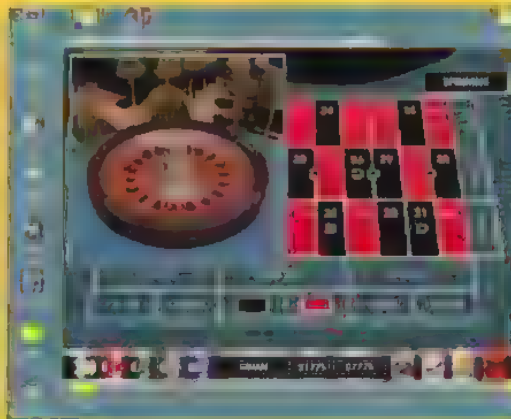
Blackjack yani 21 Crabs, kollu kumar makineleri ve video poker bulunuyor. Benim bilmediğim oyunların arasında ise Red Beard ve çarkifelek türü bir oyun bulunuyor.

Oyunların oynanması çok kolay. Başladığınızda gördüğünüz ekranda istediğiniz oyunu seçebilirsiniz. Carddığınız oyunda oynayacağınız miktarı oyun masasına bırakın ve aşağıdaki düğmelerden istediğiniz nize basarak oyunu başlatın. Oynadığınız oyuna göre düğmeler de değişebilir. Nitekim, ama bunları anlaması çok kolay.

Para kaybetmeden kumar oynamaya girmek istiyorsanız bu pakete bir göz atın ama kendizi de fazla kaptırmayın. Unutmayın kumar kötü bir şey.

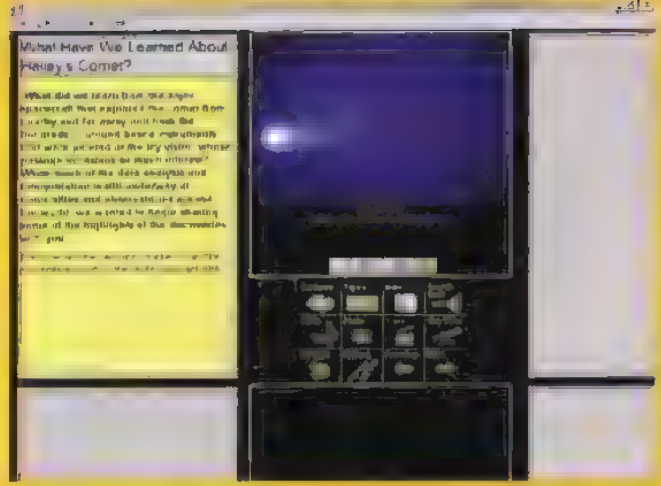
Bu iki programın haricinde, Expert serisine ait diğer programlar k saca şöyle:

CAD3D 3 boyutlu modelleme programı kullananların oldukça



Sistem Gerekirini
Fiyatı
Bilgi İçin

: Programa göre değişiyor
: Her program 27 \$
: Raks New Media (0212) 273 27 91



hoşuna gidecek bir program. Kullanımı kolay ama yapabildikleri profesyonel programlara nazaran biraz daha sınırlı.

HOME 3D: Kendi evimize taşınmadan önce hatta daha bir eviniz bile yokken içinde dolaşmaya ne dersiniz? Kendi evinizi uç boyutlu olarak tasarlayabildiğiniz bu program iç dekorasyonla ilgili olanların da hoşuna gidecektir.

BRIDGE: Öğrencilik hayatım boyunca öğrenemediğim tek kağıt oyunudur birç. Aslında bir kağıt oyunundan çok mantık ve zeka da gerektiren strateji oyunudur. Eğer birçle benden daha fazla ilgileniyorsanız bir de bu programa bakın.

PREMIER CLIP ART 10000
İçinde 10000 tane resim ve clip art bulunan bu paket masafistü yayıncılıkta uğraşanların çok işine yarayacak. İçinde her konuyla ilgili clip art var. Spor arabalar işler bunlardan sadece üçü.

Sonuç olarak, Expert Serisi her alandan kullanıcının işine yarayacak bir seri. Toplam 30 farklı programdan oluşan Expert serisine edinmek istiyorsanız Raks New Media'ya arayabilirsiniz.

Arkadaşınıza bir kart göndermek istiyorsunuz, hem ona özel hem orijinal, hem de eğlenceli olsun istiyorsunuz. Tabii belki de en önemlisi bu karta kendinizden de birşeyler katmak isterseniz, Printmaster kullanmadığınız sürece işiniz epey zor olacak demektir

PRINTMASTER PUBLISHING SUITE 7.0

Ala geçen sinemada bir kızla tanıştım. Bilgisayar mühendisiğinde okuyormuş. Benim de bilgisayarla ilgilendiğimi duyunca bayağı bir sohbet ettik falan. O da özellikle grafik programlarıyla ilgileniyormuş. Web sayfası yapmak istiyormuş ama çok iyi bilmediği için zorlanıyormuş falan.

Eee?

Eee ne işte? Ben de biraz programcılık var, biraz da grafik programları. Photoshop talan ilgileniyorum, biraz da beceriyorum ya kızın bayağı bir hoşuna gitti. Sonra yemeğe gittik, bir vererde oturduk. Telefon numarasını verdim ben de buluşmak istediğimi söyledim. Yardım edeceğim falan derken muhabbeti bayağı arlettik.

Daha ne istiyorsun ki?

İşte sende böyle güzel, kolay kullanışlı bir program var mı onu istiyorum.

Ela nam bir tane var. Ama özelliklerini ve içeriğini görmek istersen bu yazıyı sonuna kadar oku bakayım.

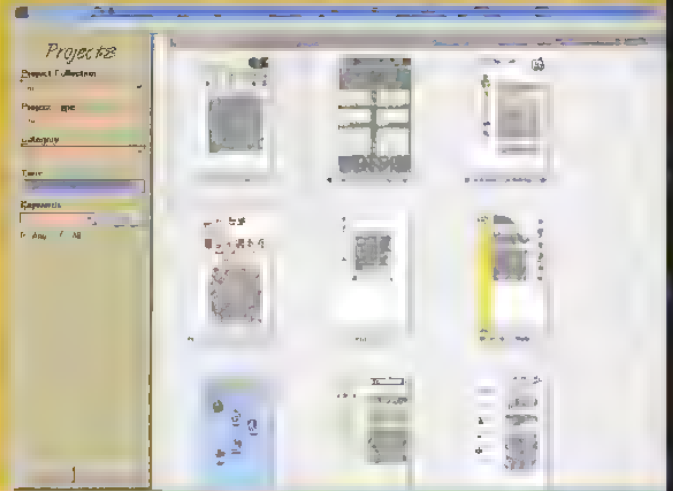
En Yenisi, En Kapsamlısı

Olcukça kapsamlı ve kullanımı bir o kadar rahat ve hızlı olan Printmaster Publishing Suite serisinin en son versiyonu olan 7.0 piyasa çıktı. Oldukça kapsamlı olan program özellikle kullanım kolaylığı sayesinde amatörden profesyonelle hemen her türlü kullanıcı tipine hitap ediyor. Özellikle bunyesinde bulundurduğu hazır projeler sayesinde işlerin zişepç kolaylaştırabilecek bir program. Bu paket içerisinde bir 200 adet art. resim mevcut ki bunların birçoğu başka bir yerde bulamayacağınız çalışmalar. Bunların haricinde 300 tane hazır proje ve Printmaster'in On line

Art Gallery'sinden ulaşabileceğiniz 15 bin tane resim de bu yazılım içerisinde dahi edilebilir. Yazılım içerisinde üç çeşit proje mevcut. Kendi oluşturduğunuz Printmaster ile gelenler ve de asıl Craft Corner'lar (Gazetelerin karton maket olarak verdikleri ve kesip kesip kullakçıklarından yapıştırdığımız kağıt parçaları olarak tanımlanabilir) mevcut. Projeler de kendi aralarında alt bölümlere ayrılıyor ve böylece mektup kenarlığından disket etiketine, Web sayfasında takvime kadar elinizin altında binlerce kullanıma hazır şablon oluşuyor. Bunların üzerinde düzenleme yapıp kendi projenizi ve dokümanlarınızı oluşturabilirsiniz.

Bir Taşla Birçok Kuş

Printmaster ile beraber gelen uygulamalar sayesinde projeler üzerinde düzenlemeler yapabilir ve istediğiniz karşılayacak dokümanları oluşturabilirsiniz. Draw Plus kullanarak kendinize ait logo veya resimler hazırlayabilirsiniz. Border Plus kullanarak oluşturduğunuz dokümanlara değişik çerçeveler ekleyebilirsiniz. Web Page Publishing ile kendiniz Web sayfası oluşturabilir ya da var olan projeler üzerinde düzenlemeler yapabilirsiniz. Oldukça kullanışlı olan bu programın minimum sistem ihtiyacı: Windows 95/98, Windows NT 4.0 (Service Pack 3), 486 DX2/66, 16 MB RAM, 100 MB Hdd, 256 Renk SVGA kartı, 2X CD-ROM sürücü, Mouse, ses kartı ve steğe bağlı olarak da yazıcı ve 14.400 Modem.



Sistem Gereksinimi: Windows 95/98, 486DX2/66, 16MB Ram, 100 MB HD, 2X CD-ROM

**Fiyatı
Bilgi İçin**

**: Firmayı arayınız.
: Al Bilgisayar ve İletişim**

FUN WITH ENGLISH CLASS 4

FUN WITH ENGLISH CLASS 4, multimedia ortamında İngilizce öğreten bir program. Adının İngilizce olduğuna bakmayın, Türkiye'de Bİlden Bilgisayar tarafından üretilmiş. İçeriği tamamen Türk milli eğitim müfredatına uygun olarak Türkiye'de görevli İngiliz ve Türk öğretmenlerce hazırlanmış.

İçerik 12 üniteden oluşuyor. Her ünite de farklı sayıda ders ayrılmış. Toplam 29 ders var. Özellikle ilköğretim 4. sınıf öğrencileri ne hitan ettiğinden onların hoşlanacağı konular seçilmiş.

Dersler genelikle canlandırılmalarla anlatılmış. Öğrenciyi sıkmadan, eğlendirerek öğretmeyi amaçlıyor. Oldukça interaktif. Çok sayda eğitici oyun içeriyor. Her ders pekiştirmek için ardına alıştırmalar eklenmiş. Alıştırmalar da etkileşimli. Başarı anında değerlendiriliyor. Yanlış yanıtlandığında ekranda doğrusu belirtiliyor.

İngilizce öğrenmede dinlemenin önemi gözönüne alınarak, yazılan her şey (bazen yazılı olmasa da) İngiliz konuşmacılar tarafından mükemmel ve anlaşılır bir İngilizce ile seslendirilmiş.

Programda bir sözlük bölümü var. Bu bölüm derslerde kullanılan tüm sözcükleri içeriyor. Sözcükler değişik konu başlıkları altında toplanmış. Tezafuzları kaydedilmiş. Dilerseniz doğrudan sözcüğün kullanıldığı sayfaya gitmeniz mümkün.



Ayrıca bir de filler bölümü bulunuyor. Bu bölümde derslerde kullanılan tüm fiilleri bulabilirsiniz. Fiiller çoğu kez bir canlandırma ile anlatılmış. Her fiilin üç zaman çekimine ait örnek kullanılıyor ve söylenmiş.

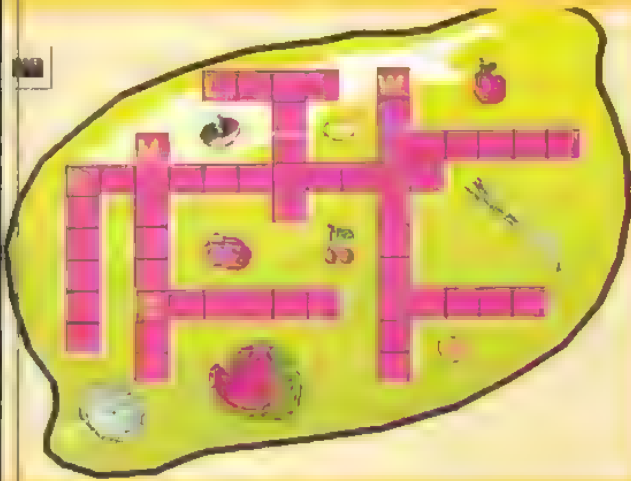
Sorgulama bölümünde ise aradığınız bir sözcük dizimini tüm programda taratabilme olanlığına sahipsiniz. Aradığınız sözcüğün hangi sayfalarda kullanıldığını size bir liste halinde vermiş. Dilerseniz bu sayfa ara doğrudan girebiliyorsunuz.

Program Windows 95 ve 98 için hazırlanmış. Ancak Mac sahiplerinin Virtual PC ya da Soni PC emülasyonu kullanarak programdan yararlanmaları mümkün.

486 tabanlı bir bilgisayar 8 MB RAM, harddisk, CD-ROM sürücü ve ses kartı gerektiriyor.

Uzunlu Bİlden Bilgisayar ve bayilerinden temin etmeniz mümkün. İlköğretim 4. sınıfa devam eden öğrencilere şiddetle tavsiye ediyor.

Şu an hazırlanma aşamasında olan FUN WITH ENGLISH CLASS 5 99 yılı Mart ayında satışa sunulmuş olacak.



Sistem Gereksinimi

Fiyatı
Bilgi İçin
Tel

: Windows 95/98 - MacOS
486 DX2/66, 8 MB RAM
2X CDROM, Ses kartı
: 40 \$ + KDV
: Bİlden Bilgisayar
(0212) 230 51 82

PİRİ - THE EXPLORER SHIP

Piri Reis, Osmanlı Donanması tarihindeki en parlak ve ilginç isimlerden biridir. Denizcilik hayatına amcasının yanında korsan olarak başlamıştır. Ancak Türk korsanlarının diğerlerinden belirgin bir farkı olduğunu hemen söyleyelim: onlar asla Müslüman ülke gemilerine saldırırmazlardı. Hatta Türk denizcilik tarihindeki yerlerini incelersek, bu insanların basit birer yağmacı değil, denizlerdeki Türk hakimiyetini arttırmaya yardımcı olan sadık savaşçılar ve başarılı akıncılar olduklarını görürüz. Pek çok korsan kaptanı ve mürettebatı, lüzum halinde olduğunda devletle omuz omuza çalışmakta ve hatta tüm varlıklarıyla donanmaya katılmakta tereddüt etmemişlerdir. Hemen hepsi bağımsız bir yaşam sürmekte, ancak yıllık kazançlarının büyük bir bölümünü karşılıksız bir bağış olarak göstergesi olarak devlete hediye etmekten kaçınmamaktaydılar. Nerede eski korsanlar, nerede şimdikiiler? Fakat Piri Reis tüm bunların ötesinde, bir de çok yetenekli bir gezgin ve haritacı olma özelliği gösterir. Onun 1517 yılında padişaha sunduğu dünya haritası gerçekten muhteşemdir. Amerika, Antarktika ve daha pek çok bilinmedik bölgesiyle tüm yerküre bu haritada en ince detayına kadar işlenmiştir. İnanılmaz bir matematik ve kartografik şaşmazlık gösteren bu çizimler, 1960'lı yıllarda Amerikan Hava Kuvvetlerinin fırlattığı uyduların sağ aldığı bilgiler ışığında incelenenlerden sonra Piri Reis'in bu haritaları nasıl çizdiği sorusu daha da şiddetli bir biçimde tekrar gündeme gelmiştir. Çünkü Antarktika'nın buzlar altında kalan kıyı şeridi gibi ancak özel bir teknolojiyle uzaydan gözlemlenebilen önemli kısımlar bile daha dörtyüz elli yıl öncesinden bu haritada belirtilmiştir!

Belki de Sadece Gözlerimizi Açmamız Gerek!

İşin bir başka ilginç tarafı da nedir biliyor musunuz? Piri Reis haritasını dönemin padişahı olan Yavuz Sultan Selim'e sunduğu zaman, o sanki buna hiç şaşırmamıştır. Hatta tarihçilerin anlatımına bakılırsa böyle bir haritayı sanki beklemektedir. Tatup ikiye böler ve

"Dünya ne kadar küçükmüş, b.z. Doğu tarafını elimizde tutacağız" deri. Buna göre Osmanlı'nın yayılma planları o dönem için Amerika dışında kalan tüm bilinen dünyayı kapsamaktadır. Nedenise Amerika o zaman için onların ilgisini çekmemiştir, belki de zamanının henüz gelmediğini düşünüyorlardı. Pekitüm bunları neden anattık? Piri - The Explorer Ship sadece basit bir oyun değil mi? tüm bunları bilmeye ne gerek var? Önceikle bu yapımda Tübitak desteği olduğunu söyleyeyim, bunun anlamı basit bir sponsorluk değil. Ortada iki yıllık bir emeğin ürünü olan ve esas amacı insanları o dönem denizcilik ve dünyası hakkında bilgilendirmek olan bir yapımdır. Tabii çoğunuz hemen kaşlarını çatabilir, ne de olsa eğlenelim öğrenelim tarzı bir sürü anlamsız yapımla karşılaştığımız bu zamanda insan para harcarken şüpheli olmalı. Fakat bu defa değil, bu defa karşımızda gerçekten üzerinde bir hayli emek harcadığı belli olan bir sanat eseri bulunuyor.

Uzak Ufuklara Doğru

Oyuna geminizin kaptan kamerasında başlıyorsunuz. Eski kaptanın sesi size hikayesini anlatıyor ve yol gösteriyor. Amacınız yedi denizlerde dolaşarak o dönem dünyası hakkında bilgi toplamak ve efsanevi haritanın içerdiği büyük bir gizli açığa çıkarmak. Bu büyük sırrı bulmak tabii ki kolay olmayacak, yabancı limanlara uğrayacak, açık denizlerde başka gemilere rastlayacak ve okyanusun her tür tehlikesine göğüs gereceksiniz. Hemen belirtmem gereken bir nokta var: bu yapımda öncelikli olarak dış ülkelerde pazara sürülmek için hazırlanmış ve bu yüzden tamamen İngilizce olarak tasarlanmış. Türkçe bir versiyonunu üretmek büyük bir zaman ve maliyet gerektireceğinden, ayrıca beklenen iç satışların asla bunu karşılamayacağı tahmin edildiğinden şimdilik bu yapılmamış. Zaten öncelikli amaç eski Türk kütüphanesinin



bu tür bir yapıma yabancı ülkelerde tanıtılmasıdır, bizler ise bu kültür hakkında zaten detaylı kaynaklara ulaşma imkanına sahibiz, yeter ki araştıralım. Genel anlamda ele aldığımız



madde, bu oldukça yüksek kaliteli bir yapımdır. Grafikleri ve müziği insanı oldukça etkiliyor. Hatta hayran bırakıyor. Ne var ki bir eğitim programı olması 0-3 yaş grubuna hitap ettiği anlamına gelmiyor, bu daha ziyade yetişkinlere yönelik bir yapımdır. Ne de olsa hâzen yetişkinlerin eğitime daha fazla ihtiyacı olabilir. Neyse, kısacası ülkemizde bu tür bir programın geliştirilmiş olması bizleri bir hayli sevindirdi. demek ki isteyince kaliteli şeyler üretilebilir.

M. Berker Güngör

Sistem Gereksinimi: Windows 95, 16 MB RAM,

1x CD-ROM sürücü, 40 MB HDD

**Fiyatı
Bilgi İçin
Tel**

Firmayı arayınız

Sevgi Eğitim ve Bilgi Teknolojileri A.Ş.

(0312) 235 53 75

PHILIPS MAGNAVOX-SCUBA SANAL KASK

Sanal Kask Teknolojisi Birgün Evlerimize Girmeyi Başarabilecek mi?

Öncelikle bir sanal kask nedir? Aslında kafanızı taktığınız bir monitörden çok daha fazla bir şeydir.

Çerçeve anlamında çalışan bir sanal kask kafa hareketlerini duyar. İddia bu sayede hak ettiğiniz yone uygun olarak görüntüyü de değiştirebilir sanki gerçek bir üç boyutlu mekanda olduğunuz izlenimi verebilir.

kullanıcının son derece doğal bir görünüşe kavuşması sağlanıyor. Oldukça karmaşık bir teknoloji kullanan bu cihazların tanesi yaklaşık iki yüzbin dolar civarında bir maliyete sahip. Doğru bir şekilde kullanılırsa fakat ediminin dolarlık bir avuç uçağına takıldığında pek o kadar pahalı durmuyor. Fakat eğer fazladan harcayacak birkaç yüz dolarınız varsa ve bu tür ilginç şeylere para vermeyi alışkanlık haline getir-

mişseniz o zaman size Philips tarafından üretilen bu sanal kasktan bahsedeyim. Başlığında tam bir kask değil, daha çok ayarlanabilir bantlarıyla yüzünüze oturtduğunuz bir vizör. Fakat kask olmasının tek sebebi bu değil, normalde benzer bir cihazdan beklenenleri yapmıyor, mesela kafa hareketlerini

azaltılması olmuş fakat bu işin tüm esprisini silmiş. Scuba her tür 16 ve 32 bitlik oyun konsollarına takılabilir. Bunun dışında eğer TV çıkışı olan bir ekran kartınız varsa bilgi sayarınıza da bağlayabiliyorsunuz. Gereken gücü kendi adaptörü sayesinde takıldığı cihazdan bağımsız olarak sağlıyor. Kullanımına gelince, kafanıza taktığınız anda kendinizi bir monitöre bakıyormuş gibi hissediyorsunuz, yani benzeri pahalı kasklarda olan üç boyutluluk hissini sağlamakta pek başarılı değil. İşin kötü yanı, eğer gözleriniz bozulsaydı düzgün bir görüntü elde etmek pek mümkün olamıyor. Çünkü gözlemlerle kullanılabilecek bir mumkun değil. Orantısız olarak yaklaşık üç metre ötede duran bir ekranla aynı görüntü kapasitesine sahip olduğundan gözlerinizin bozukluğuna bir çare getiremiyor. Her ne olursa olsun zaten yaklaşık onbeş dakikalık bir kullanım gözlerinizi aşırı şekilde yormaya veriyor. Fakat tabii durumu tüm sanal kasklarda yaşanan bir problem. Yani sadece bu cihaza mahsus değil. Sonuç olarak elimizde sanallığın yitirmiş bir sanal kask var. Üstelik fiyatı da heli bir maaşa tahmin eden bir insan için pek ucuz sayılmaz. Aynı paraya en üst model 17 inç'lik bir monitör alabileceğinizi hatta geriye bir hayli hoşnut kalacağınızı da düşününce her tür bir cihaza yatırım yapmak ilave anlamsızlaşıyor. Görünen o ki bu teknoloji daha uzun bir süre çoğumuzun evine giremeyecek fakat önce insan elde etmek istediği şeylerde seçici olmalıdır zaten. Özellikle de yeni ve pahalı teknolojiler söz konusu olduğunda gözü dört açmakla büyük fayda var.



. Daha gelmiş ve pahalı modelleri ise gözbeceğinin hareketlerini bile algılayabilecek kapasitededirler. Fakat bu tür kasklar daha çok asker alanlarında kullanılırlar. Mesela avcı pilotların gece görüş ve nişan sistemlerine entegre edilerek daha verimli ve güvenli uçuşlar yapabilmelerine imkan tanır. Tabii bunların maliyetlerinin ne kadar yüksek olduğu nu tahmin edebilirsiniz. Mesela son olarak geliştirilen bir model herhangi bir ekran kullanmak yerine, görüntüleri doğrudan lazer hologramı olarak bütün göz bebeğine yansıtıyor, sonuçta herhangi bir rahatsızlık yaratmadan

zi algılayıp görüntüyü kaydırmıyor. Bu kaskla nereye bakarsanız bakın sadece içeri görüyorsunuz. Hal böyle bu durum sanal olma özelliğini yok ediyor ve onu basit bir monitöre döndürüyor. Tabii burada esas amaç hareketlerin algılanmasını sağlayan sistemin çıkarılarak maliyetin

ONİTRON

KURULUM KOLAYLIĞI

★★★★★★

MAZİME GİTİĞİ

★★★★★★

TEKNOLOJİ

★★★★★★

BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 220 37 99

LEVEL

INCA 56600 FAX MODEM



Anakartlardan ISA kart yuvalarının yavaş yavaş çıkartılmaya başlandığı şu zamanlarda, ses kartı modem gibi eskiden ISA slot ılgal eden kartlar da PCI teknolojisini kullanmaya başladı. Ülkemize yeni gelen INCA Fax Modem de a nakartınızın PCI yuvalarından bir sinde kendine yer bulmaya aday 56K hızında çalışabilen bu modemi eğer üç ay önce inceleyseydik, Türkiye'deki hatların yavaşlığından dolayı satın almanızın bir anlamı olmadığını söylerdik. Ama Türkiye'deki İnternet servis sağlayıcıları-

nın hatlarını yavaş yavaş da olsa 56600 hızını destekleyecek şekilde geliştirmeye başlamaları nedeniyle eğer yeni modem almayı düşünüyorsanız mutlaka 56600 hızında ve kaliteli bir modem edinmeye bakın. INCA Internal Fax Modem de ucuz

fıyatıyla, modem almayı düşünenlerin değerlendirmesi gereken bir kart. Tam olarak 56600 hıza ulaşmanızı sağlayan ve artık kabul görmüş olan K56flex standardını desteklemesi en büyük artısı. Ama internal bir modem olması bilgisayarınızın bir PCI yuvasını buna ayıracağınız anlamına geliyor ki bilgisayarınızda PCI ses kartı 3D hızlandırıcı kartı bulunanlar için bu oldukça zor olacaktır.

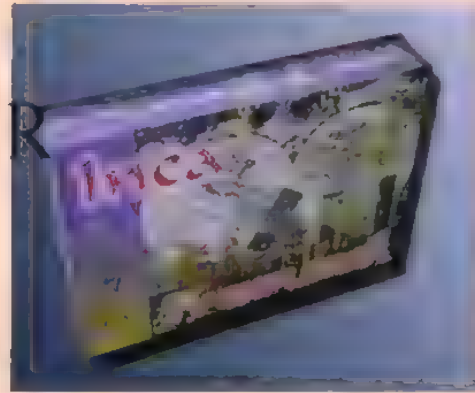
INCA 56600 Fax Modem Özellikleri:

- K56flex standardını destekliyor
- 56000 bps ve daha düşük hızlarda veri transferi yapabilme
- Aynı anda ses ve veri transferi
- Ses kaydedebilme
- V42bis ve MNP5 veri sıkıştırma, V42bis MNP2, 3 ve 4 hata düzeltme özellikleri
- 14400 faks gönderebilme özelliği.
- Full Duplex veri transferi (aynı anda hem veri gönderip hem de alabilme)

INCA 56600 F32		PASİFİK BİLGİSAYAR
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★	
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★	
TEKNOLOJİ:	★★★★★★	

INCA TV EXPLORE

Içinde bulunduğumuz şu günlerde TV kartları oldukça revaçta. Aslında uzun bir zamandır piyasada olan bu tür multimedya kartları ülkemizde başlayan yeni bir furya ile tekrar gündeme geldi. Şirketlerin listelerine baktığımızda artık en az on tane farklı TV Capture kartına rastlayabiliyoruz. Bunların tek ortak yanı ise hepsinde BT848 Capture işlemcisinin olması. Herhalde neden bahsettiğimizi anlamışsınızdır. İşte bu kart da onlardan biri. Güçlü özelliklerinin yanında bu hepsi birarada multimedya kartı, aynı zamanda da çok küçük bir kart. Zaten kart üzerinde bir Tuner bir de BT848 çipi bulunuyor. İkon boyutundan tam ekrana kadar TV seyretme imkanınızın bulunduğu kartta 181 kanala kadar Preset ya-



pabiliyorsunuz. Kablolu yayınlara da uygun olan kartta 16 kanallı arka arkaya ön izleme şansı da bulunuyor. İzlediğiniz yayınları 640*480'e kadar video olarak ya da yüksek kalitede tek kare kaydedebiliyorusu-

nuz. 1024*768 ekran çözünürlüğünde TV seyretmeye de olanak sağlıyor. Arkasında anten Composite, S Video ve Philips Camera girişi yer alıyor. Böylece her türlü kaynaktan karta yayın girişi yapılabilir. NTSC/PAL formatlarını da destekleyen kart görüntü kalitesi ile dikkat çekiyor. Paket içinde yer alan uzaktan kumanda ile

tam bir televizyon gibi kullanabileceğiniz bir kart. Ses kartı, modem ve masaüstü kamera ile İnternet'te görüntülü Chat imkanını da olanak sağlıyor.

INCA TV EXPLORE		PASİFİK BİLGİSAYAR
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★	
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★	
TEKNOLOJİ:	★★★★★★	



SMALL SOLDIERS

Yeşili, Ağacı Çok Severiz!

İris cumlesi,
gırtlı cumlesi-
li! Şimdi de ş
levceci klay
yey bece!

G

Tak tak ve cık tak
Kim an bu saatte utan-
madan kapının üstünde odan
kıran mendebur? Hışs kim
sın lo?

Ahey ağ benim, bilinçaltı
karakterini yüzyırmıdıkuz

- Lan sen Tak amakan Çö
ünde değıl miydın? Ne diye
dondun hıyar

- Hasretinize dayanamı-
dım geldim abıyy Ben gene
kovmavacan dı l m? Vallah
çok zor günler geçirdim ama
akıllandım bak, bi daa moto
r nı yıkarırken da na dikkatli
olacam boyasını çizmi cem

Sus yalaka herif seni
geçiyor şuraya! Sakın ses çı-

karma oak yaz
yazmaya çalışıyo-
rum en ufak tersö-
nu yaka arsam u-
zaydaki ilk Türk
sen olursun. Tabii
elbise ve gemi o-
madan çıkan ilk
Türk annadı mı?

Abi sana çöl
maceraarımı anna-
tavını mı? Bak bi
gün bincim deveve
gidiyordum tabii
bunlar çift hörgüç-

lu. Asya deveşi, neyse sonra bi bak
um karşıdan

Dronnkksk, dronnkksk!

Tamam abi sustuun vurma ka-
tan sonra duvardaki del kler ka-
patmak gene bana kalıyo!

Hayvanlar Güçeldir, Faydalıdır!

Lan bilinçaltı yüzyıran dokuz
kalk bi kahve yapı! Bak buzıldır
oraya sabahdan beri bi işe yaradı
yon, gene dövecem İngiliz anahia
nyla seni!

Olur abi, başım üstüne yazı
m yazıyon?

Hayır yazamıyom neden?
Çünkü Hollywood denen yerdeki
serseriler boyuna abuk subuk film-
ler yapıyorlar. Neden? Çünkü tüm
dünya salak gibi bu embesil filmler
seyrediyor! Neden? Çünkü sonra bu
filmlerin bi de bilgisayar oyunları
yapılıyor. Neden? Çünkü herkes he-
men zengin olmak istiyö. Neden?
Çünkü burası super aptal bi geze-
gen, üzerindeki de embesil ötesi
bir canlı türünün vakti de tamamen
yokolacak örnekleri Small Soldiers,
POH. Konuya bak ki oyu neak as-
ker kabilesi arası da geçen heyecan-
do u bir savaş, bôaaaggg! Al işte
kustam ortalık yere, bu kadar em-
besil kolları artık ne midem ne
de beynin dayanıyor. Al kovayı da
temize şuraları

- Abi o kadar kötü olamaz ne-
na, de vaa!

Lan ben artık bıkıtmı o m, aklı
na şaşkal bi fikr gele i kalkıp önce
film mi sonra da oyununu yapıyo
istilak her oyun da mutaka Doom
tarzı 3D savaş oyunu oluyo. Ney-
miş, öndört bölüm boyunca kahra-
man savaşçı dünyasını kötü istilacı-
lardan kurtarmaya uğraşıyo, pen. Bi
de utanmadan kalkıp ilk k yılık
oyun seçeneği koymuşlar, bre em-
besil herifler bre gerizekalılar ayı
ekranda hırbırının
nerede olduğunu
goretek oynanan

bir FPS daha daydunuz mu nere-
den aldınız, kim verdi size bu par-
lak fikri?

- Öhom, bence de çok parlak bi
fikir, hatta gözlerim kamaştı diye
bılırım

Çevreyi Felan da Korumak Lazım Tabii!

Babacım musaadenle şu bay-
lıkların ilgini çekti, nedir?

Bak yavrum, bunlar önce geze-
genin içine eden sonra da toplum
içinde rezil olmamak için kendi ni-
tirik belirtmek zorunda hissedilen iki
ayaklı hayvanatın tabiat hakkında
sarfedebildik eri belli başlı cumle-
lerdir. Bunları konuşma içinde ku-
lanan birini götürsen bil ki o, cak
kay sağlama almaktan başka bişey
düşünmez, dünyanın kirlenmesi ya
da yokolması umrunda değıldir ve
dan şahsi fikrimce kalı vaciptir
bunlar boyunlarına dek kendi üret-
tikleri kimyasal ve biyolojik atıkla-
rın içine gömülmeli, sonra da orada
çürümeye terk edilerek uzaklara
doğru at koşurulmalıdır! Fakat ma-
alesef sayıları o denli çoktur ki bu
kadar çok çıkur kazmaya ne senin,
ne de benim gücüm yetmez

Huff! bayaa dolmuşsun sen be
hocam!

- İnsanoglu duracağı verit bilmeli
hafızı! Yoksa ilk depremle gömülü
verit o gururla bastığı toprakların
biri kadem altına!

Pek ya oyun ne olacak, bu bi
oyun dergisi biliyosun?

Ha evet şu oyun, doğrusu ele-
avuca gelecek, iler tatar bir yanını
bulamadım yılların oyun manşığı
olarak. Buna verilecek paraya da a-
cırım, fakat heyhat o parayla gidip
fidan alın fazladan bir kaç ağaç dı-
kın, yaşlı dünyam za verdğiniz za-
rarı biraz olsun onarmaya yardım-
edin desem kimin umrunda olacak
Artık vaslat bir başka nücker baha-
ra kaldı demekür. Varsın insanoglu
radyoaktif atıklarının içinde k zar-
sın nasıl olsa evren ağzına kadar
hayat ve yaşamla dolu

Electronic Arts / Action / 1 CD

YAZAR
SİSTEM
Oyuncu sayısı
Memory Blok

Mod Neg
Playstation
1-2

GRAFIK *****
SES/MÜZİK *****
ATMOSFER *****
OYNANABİLİRLİK *****

Dual Shock ve Analog Joystick Desteğı

GENEL
5
PUAN

NBA Live 99

Gerçekten Yaşıyor

Göçen sene spor oyunlarında yaşadığım en büyük hayal kırıklığı NBA Live 98 olmuştu. NBA Live 97 güçlü bir oynanabilirlik ve yapay zekasıyla gerçekten harika bir oyundu. NBA 98 ise çok daha iyi grafiklere rağmen en zor levellarda bile basit kalan bir oyun olarak kaldı. Hattırlar da Bakalım Electronic Arts'ın en son bombası NBA Live 99 heklelenen çıkışı gösteriyor mu?

Hayal Kırıklığı Geçmişte Kalıyor

Live serileri her zaman olağanüstü grafikleriyle öne çıkmıştı ve serinin bu en son ayağı da bu konuda bizi hayal kırıklığına uğratmıyor. Her oyun salonu kendine has aydınlatması ve seyirci animasyonlarıyla ayrıntılı bir şekilde render edilmiş. Oyuncuların forma arındaki ayrıntılar inanılmaz gerçekçi. Oyuncuların kendileri de doğru boy, kilo, saç ve ten rengi ile monitörlerimize navat bulmuş. En büyük efekt ise oyuncunun yüzlerinin de bu kez bire bir gerçekleri ne benzenmiş olması. Bunlar yetmez mi? Yüzlerinde üzüntü, sevinç gibi duygular okuyoruz. Her ne kadar çok primitif olsalar bu yüz ifadeleri yeniliği bizi heyecanlandırdı doğrusu.

Oyuncu animasyonları ise harika. Smaçlar, dribletler, teyker, turnikeler gibi tüm hareketler son derece gerçekçi. Bir kere bir harekete başladıkten sonra oyuncu üstündeki kontrolünüz daha önceki oyunlardaki gibi gitmiyor. Son anda dok oyuncuları idare edebiliyorsunuz.

Kendi Aranızda Konuşmayın!

Muziklere gelince, menüde çalan müzik daha önceki NBA serilerinde olduğu gibi funk, Rhythm & Blues tipi bir şey. Oyun içi müzik de güzel. Başla oyle geliyor ki,

Electronic Arts yakında bu müzik işi için ünlülerle çalışmaya başlayacak. Sesler de nefis hazırlanmış. Adım sesleri ve spor ayakkabılardan çıkan ırtı tırtıların her biri birbirinden farklı ve gerçekmiş gibi geliyor dinleyene. Ayrıca oyunda basketbolcular da konuşuyorlar. "Pick up the shooter" aklında kalan laflardan biri mesela. Bir başka yenilik seyircilerin sesleri. Tuttukları takım hücumdayken tezahürat yapıp, karşı taraf saldırırsa sessizleşiyorlar. Bir de foul atışlarındaki uğultular var tabii.

Bu versiyonda tek bir yorumcu konuşuyor. Belki de oyunun tek büyük eksikliği bir kaç yorumcunun olmayışı ama bu bile çok önemli değıli helki.

Pas ve Şut Daha Kolay

Electronic Arts, bu oyuna birlikte DirectPass ve DirectShoot adını verdiği sistemler getirmiş. Eğer attığınız pasın tam olarak istediğiniz yere ulaşmasını istiyorsanız DirectPass epey faydalı oluyor. Bir çok spor oyununda olduğu gibi eğer oyun alanında çok sayıda oyuncu varsa belirli bir adama pas vermek yön tuşlarını kullanarak neredeyse imkansız oluyordu. DirectShoot'un eğlenceli yanı ise ne tip bir smaç yapacağınızı seçebilmeniz. Ama çok uzaktan denerseniz doğa olarak salak gibi ortada kalıyorsunuz.

NBA Live 99 bir antrenman modu da içeriyor. Burada bir oyuncu seçip şut çekme alıştırmaları yapabilirsiniz. Ama bu modda sadece bir oyuncu kullanabildiğiniz için örneğin pas çalışması yapamıyorsunuz. Electronic Arts bu bölüm için birden fazla hücum ve savunma oyuncusu seçebilme ve değişik taktik alıştırmaları yapma imkanı sağlasaydı oyun iyice kusursuzlaşacaktı. Ama ne gam!

Bu versiyonla birlikte 3 puanlık atış yarışması geri gelmiş. Özellikle de ekranın ortadan ikiye bölündüğü "split screen" modunda iki kişi yarışmak çok eğlenceli oluyor. Ne va-

zık ki bu bölüm için oyuncuların istatistikleri hesaba katılmamış. Örneğin Shawn Bradley en az Dale Ellis kadar kolay üç sayılık atabiliyor. Umarız Electronic Arts gelecek sene bu konuda daha hassas davranır.

NBA Live 99'daki "arcade" modu sayesinde abartılmış oyuncu statistikleriyle kuralların olmadığı bir takımın maçları yapmak mümkün kılınmış. Eğer PlayStation'da NBA Live benzeri hiç bir oyun olmadığı hatırlanırsa bazıları için çok hoş bir sürpriz olduğu söylenebilir.

Oyunumuzda bir oyuncu yaratma editörü de bulunuyor. Bu sayede yeni oyuncular ekleyebilir ya da mevcut olanlar üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz. Öte yandan oyuncuların isimlerini değiştirebilirsiniz sadece istatistikleri etkileniyor.

Gerekli Serelik

NBA 98'den hatırladığımız başlıca berbat durumlardan birisi de kolayca sayı yapılabiliyordu. Hızlı hareket edip şappadanak smaç yapabiliyordunuz. NBA 99'da smaç yapmak o kadar kolay değil çünkü müdafa oyuncuları bir sıra halinde sizi takip edip ucuz yoldan sayıya gitmenizi man ediyor. Bu tabii sadece en üst level'da oluyor ama geçen yılki versiyonda o da yoktu.

En üst level'da bile bilgisayar çok kolayca top çalabiliyor. Eğer bu kadar kolay top çalmak yerine yapay zeka kullanarak daha iyi savunma yapılmıştı sağlansaydı bence daha oynanabilirliği yüksek bir oyun yapılmış olurdu.

Bu oyunu alarak birilerini ödüllendirelim.

Her ne kadar NBA Live 99 bir kaç küçük can sıkıcı nokta içerse de geçen yılın NBA'ine göre çok büyük bir ilerleme olarak kabul edilmeli. Oyuna görünüyor ki Electronic Arts, NBA 97'nin yapay zekasını ve NBA 98'in grafiklerini alıp yeni ve olağanüstü bir potada entirmeyi başarmış. Amerika'da bu sene lokavt yuzunden NBA liginin tertiplenmediği düşünülürse basketbol hayranlarının değeri olmaları için bu kadar güzel bir PlayStation oyunu hazırlamış olmaları takdir değer. Bu oyunu alarak birilerini ödüllendirelim.



Electronic Arts / Spor / 1 CD

YAZAR	Çağdaş Koçyigit e-mail: popular@iam
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1-8
Memory Blok	1

GRAFIK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABİLİRLİK	*****

Analog ve Dual Shock Desteği



Karşımızda Bir Başyapıt Duruyor

Oyunumuz, epey arıusık bir şekilde hazırlanmış video ile başlıyor bir yerlere giden bir denizaltıyı izliyoruz. Bu gayet solid bir takım poligonlardan, gölgelerden ve koyu temel renklerden oluşan tarz zaten oyunun tamamına da hakim durumda. Oyunun yapımcısı olan Konami, bir çok 3D oyunda olduğu gibi, oyunun kendi motorunu kullanarak bir prezantasyon yapmak yerine önceden yüksek çözünürlükte render edilmiş bir video izletilmediği tercih etmiş. Çok da iyi yapmış. Bu 2 Cd'lik oyun bir çok hovlu video

hamdınıyor. Oyunun kendisiyle bu arasıklar arasında geçişler de epey yumuşak yapılmış. Sinematografik çok başarılı. Belli ki profesyoneller çalışmış. Gerçek bir film izler gibiyiz.

Torpedo'yla Başlayan Seyahat

Herneyse öykümüz başlıyor. Silahı teröristler dünyayı tehdit ediyorlar, hem de nükleer silahlarla geçirmiş ve Alaska sahili ile bir adada usenmiş durumdadalar. Siz kahramanımız Solid Snake'i canlandırıyorsanız Efsanevi bir ajan olarak iki temel göreviniz var. (1) İkili o temli rehineyi kurtaracaksınız ve (2) teröristlerin tehdidinin ne kadar gerçek olduğunu araştıracağınız. Önce bir torpido donanısına konulup denizaltıdan fırlatılıyorsunuz sonra da yüzerek adaya çıkıyorsunuz. Zamanınız çok kısıtlı ve yanınızda hiç silah getirmediğiniz. Sadece kulaklıca yerleştirilmiş bir iletişim cihazınız var. İşte burada senaryo hareketlenmeye başlıyor.

Yeni ve Gerçek Bir Dünya

Kendi adıma Metal Gear Solid ile ilgili en etkileyici bulduğum şey, tasarımcıların a tema bir gerçeklik yaratmak konusunda göster-

dikleri çaba, ve tabiri bu konudaki başarıları. Metal Gear Solid, tam teşekküllü komple yeni bir dünya konseptinin içine oturtmuş. Oyundaki briefinglerde ve yazılı anlatımlarda kahramanımız Solid Snake'in daha önceki görevlerinden bahsediliyor. Her ne kadar Metal Gear serisinin önceki oyunlarını oynamadıysam da böyle satır aralarında geçen bahislerinden epey etkilendim. Oyunun geçtiği dünya yavaş yavaş ortaya çıkan ve sizi içine çeken, derin ve karışık bir öykünün anlamı için başlarıyla kullanılmış. Eski bir oyunu her yüklediğimizde geriye dönüp neler olduğunu öyküsünü izleyebiliyoruz böylece her seferinde hızla havaya girebiliyoruz. Aynı zamanda öykünün gelişimi boyunca Solid Snake'in hiyar bir eski askerden, daha hassas bir insana dönüşmesini izliyoruz. Bu gelişime boyunca kahramanımız, kulaklındaki verici yardımıyla ona asist eden insanlara sahip. Bu yardımcıları arasında silah uzmanları onu yetiştiren ustası esrarengiz arkadaşlar var. Bunların hepsi de ayrı ve derin karakterlere sahip ve anlatacak öyküleri var. İşte Metal Gear Solid'in size bahsettiği dünya böyle parça parça oluşuyor ve kendi öyküsel gerçekliğini yaratıyor.

Şimdi oyunun kendisine dönelim. İlk farkedeceğimiz şey tabiri ki görsel malzeme, yani grafikler ola-





çak Detaylara gösterilmiş inanılmaz bir özen söz konusu. Artık uç yaşına basmış ve biraz da eskimış olan PlayStation'ın yetenekleri düşünüldüğünde makinenin sınırının zorlanmış hatta epey aşılmış olduğu anlaşılıyor. Detaylar bir res grafik çözümler uğundan kaynaklanıyor ve zoom yaparsanız daha pikselle olmuyor. Poligonlar da 3D oyunlarda karşılaştığımız türden kırmalara çatlayıp patlamalara uğramıyor zaten. Oyunun neredeyse tamamı üst açıdan alınmış bir perspektif kullanılsa da tek bir tuşa basıp oyun alanını Solid Snake'in gözlelerinden görmek imkanı da var.

Kontrollerimiz Biraz Karışık

Solid'in tasarımları harika, kapalı mekanlardan utan da mağaralara ya da açık havaya kadar uzanan bir yelpaze var. Oldukça ayrıntılı olarak tasvir edilmiş olan ortam sayesinde Snake ortalıkta sinsi ce dolaşıp operasyonunu sürdürebiliyor. Kontroller bir tane sürünme (X) saldırı-atış (kare) aksiyon (daire) görüş açısı değiştirme (üçgen), aksesuar seçimi (L2), silah seçimi (L1) aksesuar kapa/ç (L1), silah kapa/ç (R1) ve telsiz kapa/ç (selec) şeklinde tertip edilmiş. Snake bir duvara dokunduğu anda kendini ona yapıştırıp siper alabiliyor. Öte yandan Metal Gear Solid kesinlikle hızlı hareket etmek için analog joystick'e ama hassas hareketler için de dijital joystick'e ihtiyaç duyuyor. Bunu sağlamanın en iyi yolu herhalde titreşimli bir "dual shock" satın almak olacaktır. Metal Gear Solid'in biraz iyileştirilmesi gereken tek noktası da belki bu kontrol hikayesi. Gerçekten de hareket etme ve saldırı yerleri bazen kafa karıştırıcı olabilir.

Aksesuarlar arasında gece görüş gözlüğü, dürbün, gaz maskesi gibi şeylerden (belki komik gelecek ama) ketçap şişesine kadar her şey

var. Dürbünü kullanıp nöbetçilere zoom yaptığınızda Metal Gear Solid'in mükemmelliği ve PlayStation'ın gücü karşısında bir kere daha şok olacaksınız. Silahlara gelince, keskin nişancı tüfeği, el bombası, yarı otomatik bir şeyler, normal tüfek, uzaktan kumandalı roketatar gibi şeyler var.

Sinsilik Sanatı

Metal Gear Solid kesinlikle rakip bir kavgalı dövüş oyunu, değil bir gizlenme ve casusluk oyunu (Tenchu gibi). Oyunda bir antrenman modu mevcut. Bu sayede nöbetçilerden saklanmanın temellerini, de ikilete virmeyi, karışıklık yaratma sanatını öğreniyoruz. (örneğin bir duvara siper alıp aksiyon tuşuna basarsanız çeşitli sesler çıkıp nöbetçileri şaşırtabilirsiniz). Her anda çalışan 2-3 nöbetçi oluyor ve daha önce tespit edilmiş tatarlarda gezinmiyorlar. Cizle idğiniz ve ses yapmadığınız surece sizi farketmiyorlar. Ama eğer tespit ediliyorsanız (nöbetçiler ya da video kameralar tarafından) başınız belada demektir. Nöbetçiler üzerinize çullanacak ya da makineli tüfekle sizi kalbura çevirecektir. Bu gerçekleşirse en yakın çıkışa koşabilirsiniz. Ancak düşmanların yapay zekası o kadar başarıyla programlanmış ki, sizi sık şaşırtacaklar.

Metal Gear Solid, sizi bulmacaların ve zorlu noktaların içinden geçirmek için enteresan ve harika bir yol izliyor. Snake telsiz yoluyla

bağlantı kurup istediği yardımından bilgi alabilir ancak gereken her şeyi ilk seferde ona söylemiyorlar. Sıkınız sıyrılırsa kendi başınıza bir şeyler yapmaya çalışabilirsiniz de. Ama eğer soru sormayı sürdürürseniz sorunu halletmek için gerekli çözümü parça parça elde edebilirsiniz. Bu tipler, her seferinde kendilerinden de bahsedecekler ve oyunu atmosferleri iyileştirecekler.

Sıra olarak, soundtrack ve ses efektlerinin de çok hoşum olduğunu söyleyeyim. Müzik biraz Speed tilminin temasını andırıyor. Metalik bir davulun ritmi sizi oldukça hava



ya sokacak. Oyunun ana müziği de batı müziği de aynı derece başarılı. Batı müziği biraz kelt tarzı şeyleri animasiyor. Senaryonun ve grafiklerin başarıyla yarattığı atmosferi tamamlıyor.

Sonuçta Metal Gear Solid vadedtiği şeylerin tamamını gerçekleştiriyor. İkindinci gelişen karakterlerin desteklediği harika bir senaryo, yüksek oynanabilirlik sunan ayrıntılı grafikler ve havaya girmenizi sağlayan bir müzik.

Kozarak Alınacak Bir Oyun Daha

İster inanın ister inanmayın, karşımızda bütün video oyun makinaları ve dahı PC'de yapılmış en güzel oyunlardan bir diyor ve giderek artan anıta tazasıyla hakediyor. Yukarılarda bir verilerde Final Fantasy 7, Grand Tourismo, Resident Evil 2 ve Tekken 3'un yanında duruyor.

Konami / Action / 1 CD

YAZAR	Çağrı Kocayigit
SİSTEM	Playstation
Oyunun Sırası	1
Memory Book	1

E-mail: popular@arn	
GRAFIK	*****
SES/MUZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABİLİRLİK	*****

Analog ve Dual Shock Desteği:

GENEL
9
PUAN



CIRCUIT BREAKERS

İnsanlıktan Çıkış



su. Bunlar arasında off road jeep'ler, ya da 60'ların "kalem" arabalarının benzerlerini bulmak bile mümkün. Pistler ilerledikçe, bu araçların demizaltı ya da deniz üstü versiyonlarıyla bile karşılaşacaksın. Pistler de epey çok sayıda. Çöller, eski Mısır, çağdaş ortamları, ottoyollar, Venedik kanalları, okyanusun dibini, Antarktika ve daha bir çoğu.

Micro Machines den farklı olarak kameranın arabamızı ya da arabalarımızı tam arkadan izlediği bir üç boyutlu ortam söz konusu. Şimdi için en güzel, yerine geliyoruz. Oyun 4 kişiye kadar, bir grupta oynanabiliyor.

Commodore 64 Vardı Eskiiden

Micro Machines'in 8 bitlik makinelerde yayınldığı eski günlerden bu yana küçük arabaların mücadelesini konu alan oyunlar pek fazla moda değildi. Ama söz konusu oyunun PlayStation'da geçtiğimiz dönemde hayata donmesi (bizce çok da başarılı olamamasına rağmen) bu tip oyunlara olan ilgiyi tekrar canlandırdı. Bu kez elimizdeki oyun Circuit Breakers, tamamen farklı tasarımcıların elinden çıkmış ama çok da benzer mekaniklere sahip bir şey.

İlk başta epey basit göründüğü nü kabul edelim, minicik arabalarla minicik bir pistin etrafında yarışıyor sunuz. Ama herşey o kadar kolay değil, en aptalca pistin kenarından düşmek olan, türlü türlü belalar gelebiliyor başınıza. Örneğin öndeki bir arabacığın bıraktığı yağın üstünde kayabiliyor ya da hava ya uçurulabiliyorsunuz. Gerçekten de bunlar Commodore 64'lü dönemin hatıraları gibi geliyor kulaklara, öyle değil mi?

Bizim oyunumuzda, seçebileceğimiz çeşitli minik araçlar söz konusu.



Multi Tap Gerekli Bir Cihazmış

Gerçekten de Circuit Breakers'i Multi Tap kullanarak 4 kişi oynamayı denedik, öyle görünüyor ki daha aylar boyunca da oynayacağız. Oyun, gençlik yapmak temeli üzeri kurulmuş. Yodan topladığınız çeşitli silahlarla arkadaşlarınızı zihin başına türlü türlü belalar açıyor.

LAP
2/3
TTH

0.3211
0.1341
0.0330



on an iyi hesap
anmış ulad k bir
kiç darbesiyle uçu
nmlarca aşağı ya
nehirlerin kalbine
ve daha türlü türlü
buhat denlerin
böbeğ ne yollu
yörsünüz.



durumu ise titre
şimli bir analog
joystick olan Dual
Shock ile oynan
dığında elde edil
yor. Zemindeki en
ufak deş çıkış
baş n. za gelen en

büyük fe aketi kusursuz bir şek l
ce hissediyorsunuz. Bu yazıyı b
tutup utanç en u saatler boyunca



sozde arkacaşlarımla yanında otu
rup onlardan nefret etmek için da
yanılmaz bir istek duyuyorum.



Kozarak Gidip Bir Şeyler Alın

Kendiniz bu oyunu Multi Tap
cihaz nı bol bol da dual shock u a
lin sonra da insanlıktan bu son
çıkışta bizimle bu uşun.

GENEL
8
PUAN

Mindscape/Yetiş



YAZAR : Cadas Koçiyiil
SİSTEM : Playstation
Oyuncu sayısı : 1-4
Memory Boyut : 1

e-posta: popular@.am
GRAFIK : ★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★
AMOSFER : ★★★★★★
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★

Analog ve Titreşim Desteği



Playstation HİLEKAR

Aradan üç ay geçti, ama siz aynı oyunun aynı bölümünde takılıp kaldınız. Çıldırmak üzeresiniz. Ne yapacaksınız? Tabii ki Level editörlerinin sizler için derlediği hilelere başvuracaksınız.

Beast Wars

Bu oyunda aşağıdaki hilelerden faydalanabilirsiniz.

Bölüm geçme:

Önce oyunu dondurun ve sonra L2 tuşuna basılı tutarak Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, X, Üçgen, Sağ Sol, Aşağı, Yukarı tuşlarına basın ve L2 tuşunu bırakmadan tekrar oyuna dönün.

Daha güçlü silahlar:

Önce oyunu dondurun ve sonra L2 tuşuna basılı tutarak Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, Kare girin. L2 tuşunu bırakmadan tekrar oyuna dönün.

Bubsy 3D

Bu oyunda hile kodlarını girmek için önce oyun kayıt ekranına geçin, oradan hileleri uygulayabilirsiniz.

Bölüm seçme: XMVLCHTMSB

99 Hak: XMUCHOLIFE

Bölüm seçme ve 99 hak:

XALLDBUGCR

Tüm roket parçaları: XTO-

OROCKER

Şekil değiştirme: XURASNAKER

Gizli seviyeler: XBNSCHTMMM

Cardinal Syn

Aşağıda verilen kodları uygula-
yarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Tüm karakterler:

Açılış ekranında "Press Start" yazısı
göründüğünde sırasıyla L1, R2
R1, Kare, Aşağı, O, Aşağı, L2, Ka-
re, Kare, Kare, Kare tuşlarını girin.

Fatality:

İstedığınız zaman Fatality yap-
abilmek için "Press Start" yazısı ek-
rana geldiğinde sırasıyla Yukarı,
Yukarı, Sağ, Sağ Sol, O, O, Aşağı
tuşlarını girin.

Sınırsız Büyü:

Sınırsız büyü gücü alabilmek
için "Press Start" yazısı ekrana gel-
diğinde sırasıyla Sağ, Sağ, Sağ Sol,
Üçgen, Sol, Sol, Kare tuşlarını gi-
rin.

Farklı kıyafetler:

"Press Start" ekrana geldiğinde
aşağıdaki kodları girerek her karak-
ter için farklı bir kıyafet alabilirsiniz.
Orion: R2, Aşağı, Aşağı, O, Kare
Kare, R2.

Nephra: Kare, L1, O, Yukarı, Üç-
gen, Sol, Üçgen

Juni: Aşağı, Kare, Aşağı, L2, Aşağı,
Aşağı, Aşağı

Syn: O, O, L1, R1, O, Sol

Deathtrap Dungeon

Bu oyunda istediğiniz herhangi
bir seviyeyi oynayabilmek için ana
menüdeyken sırasıyla L1, R1, Üç-
gen, Üçgen, Kare, O, R1, L1 tuşla-
rını girin. Load ekranına geçtiğiniz
de tüm bölümlerin açılmış olduğunu
göreceksiniz.

Duke Nukem:

Time to Kill

Sadece PSX için tasarlanan bu
özel Duke Nukem için gereken tüm
kodları aşağıda bulabilirsiniz. Uygula-
mak için önce oyunu dondurun ve
sonra hileleri girin.

Adult Mode: Dokuz defa Yukarı
yedı defa Aşağı, Üçgen, O, Kare,
R1, R2

Ölümsüzlük: L2, R1, L1, R2, Up

Down, Up, Down, Select, Select

Geçici ölümsüzlük: R1, L2, L1,

L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

Görünmezlik: L1, R1, L1, R1, L1,
R1, L1, R1, L1, R1.

Sonsuz cephanec: Sol, Sağ Sol,
Sağ, Select Sol, Sağ, Sol, Sağ, Se-
lect.

Yüksek atış gücü: Sağ, Sağ, Sol

Sağ, Sağ Sol, Sağ, Sağ, Sol

Tüm silahlar: L1, L2, Yukarı, L1,
L2, Aşağı, R1, Sağ, R2, Sol.

Tüm anahtarlar: Yukarı, Sağ, Yu-
kari, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol,
Sağ, Aşağı.

İki kat hasar: L2, R2, L2, R2, L2,
R2, L2, R2, L2, R2

Tüm malzemeler: Beş defa R1, beş
defa L2

Mega Man X4

Bu oyunda karakterinizi ağır
zırhlarla donatmak için önce karak-
ter seçim ekranına girin ve orada
Mega Man seçeneğini aydınlatın.
Daha sonra sırasıyla O, O, Sol, Sol
tuşlarına basın. En sonunda L1 ve
R2 tuşlarına basılı tutarak Start tuşu-
nu girin.

Spot Goes to Hollywood

Bu oyunda aşağıda anlatılanları
uygulayarak hile yapabilirsiniz.

Seviye seçimi.

İstedığınız seviyeyi oynayabil-
mek için sırasıyla şunları yapın.
Öncelikle açılış ekranında sırasıyla
Üçgen, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol,
Üçgen, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı,
Üçgen tuşlarını girin. Sonra ana
menüde "Cool" şikkını seçip X tu-
şuna basarak "Open Levels" seçene-
ğini çalıştırın. Tekrar ana menüye
dönün ve "Start" şikkını, sonra da
"Continue Game" şikkını seçin ve
şifre ekranı çıktığında X tuşuna ba-
sın. Bir seviye seçim menüsü açıl-
acaktır.

Ekstra hak:

Burada fazladan elli hak daha
alabilmek için önce yukarıda veri-
len seviye seçim hilesini uygulayın,
sonra oyuna başlayın. Başladıktan
sonra oyunu dondurun ve Kare tu-
şuna basın.

Ara sahneler:

Ara sahneleri istediğiniz gibi
seyredebilmek için önce yukarıdaki
seviye seçim hilesini uygulayın.
Sonra seviye seçim ekranındayken
Kare ve Start tuşlarına aynı anda
basın.

Trap Gunner

Bu oyundaki tüm hile kodları
açılış ekranındayken girilmelidir.
Aşağıda kodlar ve ne işe yaradıkları
verilmiştir.

Tuzakları kapatma: L2, R2, L1,
R1, Yukarı, Üçgen, Sol, Sağ, Kare,
O, Aşağı, X

Farklı müzikler: O, R2, R1, Üç-
gen, X, Kare, Sağ, L2, L1, Yukarı,
Aşağı, Sol

Gizli seviye: Arka arkaya oniki de-
fa Select tuşuna basın.

Gizli karakter: L2, L1, Yukarı,
Sol, Aşağı, Sağ, Kare, X, O, Üçgen,
R1, R2

Farklı giysiler: R2, R1, Üçgen, O,
X, Kare, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı,
L1, L2

Gizli kayıt noktası: Sol, L2, L1,
Yukarı, Aşağı, Sağ, Kare, R1, R1,
Üçgen, X, O

Level - Müzik



I Can't Get No Sleep

Üç sene önce bir grup Salva-Mea adında bir single çıkardı: zamanın listelerinde çok kısa süre ama hep üst sıralarda kaldı. Bu daha sonra başımıza geleceklerin habercisiydi ve bir gün korkulan son geldi. Insomnia adlı single'ları ile tüm dünyayı milyonlarca insan hasta ettiler. Artık insanlar uyuyamıyor ve başka bir şey dinleyemiyorlardı. Tanı sıkı artık derken, bir remix ortaya çıkıyor ve Insomnia (uykusuzluk) hastalığının ilk safhalarına geri dönüyorduk. Sayısız Insomnia ve bir o kadar da Salva Mea remix ile bugünlere geldik. Bir de duyduk ki, God Is A DJ Of kabus yiniden başlıyordu. Sunday 8PM ile insanlar bu acı dolu kabusu isteyerek görmeye başladılar. Albumden çıkan ilk parça Faithless hayranlarının büyük bir kısmını çok az da olsa hayal kırıklığına uğrattı da bu albumdeki diğer parçalar ve remixler bu grubu bir üç sene daha idare eder. Albumde dans ağırlıklı olmak üzere Hip Hop ve Trip-Hop parçaları mevcut. Tabii bunlara bir de Maxi Jazz, Sister Bliss, Jamie Carraro, Dave Randall ve Rollo Armstrong'un elleri değince bize yapacak tek bir şey kalıyor oturup Lafin geysi yani, dinlemek.

Marilyn Manson's Mechanical Animals

1989 yılında ilk tohumları atan Marilyn Manson'ın şu anki kadrosu, Marilyn Manson Vocal, Twiggy Ramirez Al Cuntars & Bass M W Gacy Keyboard & Synthesizer, Ginger Fish Drums şeklinde. Herhalde Nine Inch Nails'den (NIN) Trent Raznor bu grubu ilk dinlediği zamandan nefret ediyordur. Trent Raznor bu gün bu grubu dinler ve yaptıkları müzik hoşuna gidebilir. NIN'nin alt grubu olarak çıkmalarını sağlar. Ve bu zamandan Marilyn Manson yaptığı veya yapmadığı (bir takım medyadan asırsız haberler) hemen herşeyle olay olur. Tamam protest müzik yapılabiliyor ama hiçbir, bu nedenle şarkı sözleri bir çok sosyal grubu kızdırıyor olabilir ama sonuçta önemli olan yaptıkları müzik. Diğer 1278 kişinin yaptığı bu grup da Sweet Dreams'tir.



Benim müziğine çok yorulmadı ve belki de tam anlamıyla çöktükleri bu zamana denk geldi. Çünkü o aralar Beautiful People single'ını da çıkarmışlardı. Her neyse, avıl sadede gerekirse albümleri sayılabilecek NIN'e bazen müzik olarak o kadar yaklaşıyorlardı ki neredeyse aynı parçalar olduğunu düşünebilirsiniz. Özellikle albümleri çıkan ilk single The Dope Show ve klipi ile bayağı ilgi toplayan grup kesinlikle meraklılarına hitap ediyor.



REM'le Bir Adım Yukarı

Bazı gruplar veya kişiler vardır, bir şarkı sözlerdir, iki genelde bu şarkılar başkalarının yapıtını ve şöhret basamaklarını koşarak çıkarlar. Hele bir bunlar yakışıklı/güzelseniz tamam artık en büyük onlardır, ehanelerdir. Ne de olsa bir numarada onlar vardır. Ama bir de nakarsın bir sene sonra onlar ne hatırlayan vardır ne de şarkılarını dinleyen. Bazense tek bir insan sizin için omur boyu unutmavacağınız şeyler hatırlatırlar. REM ve Losing My Religion. Helen Reddy'yi her açtığımızda çalan ve ilk çıktığı zamandan beri sıkılmadan dinlediğim yegane gruplardan biridir. Onbun batınsı Bill Berry'nin ayrılması ile üç kişi kalan REM. Peter Buck, Mike Mills ve Michael Stipe dan oluşuyor. Geçtiğimiz günlerde, yeni albümleri UP ile raflarda yer edinen grup, bu albümden çıkan ilk parçalar, Daysle eper ile de listeler de yer almaya başladı. 14 parçadan oluşan bu albümü en kısa ve en yoğun şekilde anlatmak için söylemeyecek tek söz. Bir REM albümü. Rock Modern Rock tarzından hoşlananların mutlaka elinde bulundurması gereken albumlerden. Ne de olsa 20-30 sene sonra klasik olacak.

Film-Kitap



İnsanlığın Geleceği Isaac Asimov

S en zamanlarda sitema arda yeriden bir felaket filmi, fütüristik ya da bilim kurgu dünyayı uzaylılar işgal ediyor, meteorlar düşüyor, kuyruklu yıldızlar çarpıyor vs. Pek çok düşündünüz mü, acaba bugün dünyamız sona gerkten gelecek mi? Tabii ki gelecek sonuçta hiçbir şey sonsuza dek sürmez. Yıldızlar ve gezegenler de bir gün gelir ölecekler. Pek ama bu ne zaman olacak? Eğer soyadınız Nostradamus değilse buna cevap vermenin zoru çok zor. Fakat yine de imkarsız değil. Yüzyılın zamanda kaybettiklerimiz aklı bilimadamları ve yazar Isaac Asimov bu konuyu "İnsanlığın Geleceği" isimli kitabında son derece başarılı bir tarzda ele almış. Yazar Isaac Asimov'un vermiş olduğu varlığı

ni ve medeniyetlerini yoketme ihtimali bu,un felaketleri sınıflandırmış ve bunlardan korunulma ya da en azından farkedip önlem alma ihtimallerini de incelemeyi unutmamış. Bun aratum evrenin büyük patlama öncesi formuna geri donması gibi karnat çapında felaketlerden başlıyor ve giderek kapsamı daralıyor sonunda nükleer bir savaş gibi, sadece biz insanları etkileyecek felaketlere kadar iniyor. Kitapta üçyüzlü sayfa boyunca tüm bu olasılıklar çeşitli perspektiflerden inceleniyor. Fakat asla bir bilim adamı titizliğinden vazgeçilmiyor. Kesinlikle bilim kurguya kaçılmıyor, ne de olsa kitabın amacı gerçekleri incelemek yoksa gerçeğin filmi senaryoları yaratmak değil. Bütün şıklar incelendiği zamansa bir defa daha görülüyor ki, insanlı

ğı hem en yakın gelecekte bir tehdit kaynağı varsa bu da insanlığın ta kendisidir. İster gittikçe şiddetlenen bir biçimde gezegeni kirlettiğimiz, ister her geçen gün daha korkunç bir hal alan savaş teknolojilerimiz olsun, kendi yarattığımız tehditler kısa vadede bizi yutmayı bekleyen en korkutucu canavarlar olarak karşımızda dikilmektedirler. Bu genç kitap ülkemizde Cep Yayınları tarafından piyasaya çıkarılmıştır.

ISAAC ASIMOV İNSANLIĞIN GELECEĞİ

Dünyamızı tehdit eden felaketler

cep kitapları



Vur Gitsin: Knock-Off

B u filme gidecek olanlarımız arasında şans eseri bir taze kafası çalışanlar olıncaksa hep beraber, yüksek sesle gülerken ya da olukvele salınıp terk edecekler. İşte o zaman insanlığa olan inanımı tekrar geri gelecek. Aslında ilk defa vazımı için ayrılan yerin kısıtlılığından şikayet etmeyeceğim. Çünkü bu yazıyı yazmakla yapımınların film için harcadıkları çabaların çok daha fazlasını göstermiş olacağım. Neyse, hakahım neymiş.

Filminin adı Knock-Off ama hangi isimle gösterime gireceği, kesinleşmedi. Başrolde, mide ne kramplar girmesini sağlayan insanlardan biri olan Jean Claude Van Damme (sadık okurlarımı bir diğerrinin Steven Seagal olduğunu hatırlayacaklar) yerini almış durumda. Meşhur Entertainment Weekly dergisindeki bir röportajda Van Damme, Knock-Off'un çekimleri sırasında epey kokain kullandığını itiraf etmiş. Gerçekten de o kashi aptal bedeni tüm nâşnetini korurken, gözleri sersem gibi bakıyor. Sadece olduğu yerde durup konuştuğu

sahnelerde bile sürekli terliyor. (Yükümüz, HongKong Çin'e geri teslim edilmeden çok az zaman önceyi konu ediyor. Ortalıkta barbarını pataklayan gizli servis ajanları ve gangsterler kaynıyor. Herşey hiç dumanlısızın havaya uçup patlıyor. Sanki tüm film birbirini izleyen sirk gösterimlerinden oluşuyor. Konusu ise en akıllımızın bile anlayamayacağı kadar karmaşık birtakım mekaniklerden müteşekkül, o yüzden anlatamayacağım.

İşte bu kadar. Bu tür filmleri



"Out Of Sight, 40 zelliğe ne dolsu bir film"

cezalandırılır. Ara ik ayında yine sizin hoşlanacağınız tarzda yurduldu kirdi ama bu kez oldukça keyifli bir film daha gelecek. Out of Sight, Güzel insan Steven Soderbergh yönetmiş, George Clooney Jennifer Lopez'leri de oynamış. Bu film güldürüp görelim, bu şeyler öğrenelim. Alternatif şeylere ilgilayalım. Güzellikler yaşayalım.

Bir diyeceği olanlar popolar@nam ısımlı her zamanki adresime diyebilirler.

Çağdaş Kaçıyıcı



"Van Damme gerçek bir nâşneti"



Bu ay geyik yok. Tam herşey yolunda derken hesapta olmayan öyle şeyler çıkıyor ki yolumuza, bizim bile aklımız almıyor. "Artık bundan kötüsü de olamaz" cümlesi, Level söz konusu olduğunda anlamını yitiriyor. Bu aksiliklerin sebebini şimdilik size anlatamam, ama şunu bilin ki bu ay başımıza gelenler, Level piyasaya çıktığından beri olan aksiliklerin tümünü gölgede bırakacak düzeyde. Yani, geç çıkmamızın sebebi işimizi sallamamız veya Starcraft değil, direkt olarak kör talihimiz. Neyse, bakalım bu ay neler yazmışsınız bize...

Sevgili Level Çalışanları,

Benim adım Kaan. Yaşım 17. Uzun bir süredir Level'i takip ediyorum. Bu arada "Eşek" Cihan'a, "Şoşa" Deniz'e, "Domdom" Tuna'ya, Can'a ve Emre'ye selamlar. Ayrıca Eren, Banş, Aslıhan, Nur, Dogukan, Pelin, Onur, Aylin ve unuttuğum tüm yakın arkadaşlarıma sonsuz sevgiler.

1. Neyse şimdi gelelim değerli Level okuyucuları arkadaşlarıma, İlk önce şunu belirtmeliyim ki, ben eğer Level'i okuyorsam, Level çalışanlarına saygım ve okuyuculara olan sevgimden okuyorum. Örnek olarak İrem ve Mark Jackson arasındaki o mektupları okurken gerçekten öğrendim. Yasin Başaran'ı tanımıyorum, ama mektubundaki her kelimeye harfiyen katılıyorum ve onu kutluyorum.

2. Kafama göre bir PC Topten yaptım. Bilmem katılır mısınız? 1- Need For Speed 3, 2-Swos 97, 3-NBA Live 98, 4-World Cup 98, 5-MK4, 6-Larry, 7-Tomb Raider2, 8-Mario Andretti, 9-Croc, 10-PM 97 (Bu liste Fifa 99, NBA 99, TR3, PM 98, Mythologies elime geçmeden önce yapılmıştır).

3. Hile sayfalarınız iyi güzel ama çok kısa, 1 sayfa daha eklerseniz hiç de fena olmaz.

Şimdi gelelim sorularımıza.

1. PC Topten'den anlayacağın gibi ben bir spor oyunları hastasıyım. Elimde en az 15 tane futbol, basketbol oyun CD'si var. Şimdi gelelim soruma. Fifa 98'de olduğu gibi NBA-Live'da veya herhangi başka bir basketbol oyununda Türk ligi var mı? Bir dergi Fifa 98'in Türk liginin vermişti ve benle arkadaşım Tuna isimleri güncelleştirip, diskete çekip, Mersin'e satmıştık da.

2. Sensible Soccer 98, işte nefret ettiğim oyun. Ben bir Sensible hayranıyım ve hâlâ da futbol oyunları

arasında en çok zevki Sensible World Of Soccer 97'den alıyorum. Bunun için sana sorum şu, Swos 98 çıkacak mı? Ve SS 2000 çıktı çıkacak derken SS 98 denen vahşi oyun nereden çıktı (Yaşasın Sensible'ciler)?

4. Test Drive 5 PS'de çıktı diyorlar, peki PC'de ne zaman çıkar, ya da çıkacak mı? Çıkacaksa almaya değer mi?

5. Mektupları gönderen kişilerin nereli olduklarını da yazsanız....

Neyse, sana ve tüm Level çalışanlarına sonsuz başarılar. Ben koyu bir Beşiktaşlı olarak Beşiktaş'ın kupa galiplerinde en az yan final oynamasını dilerim. Ayrıca GS'ya da şampiyonlar liginde başarılar. Türkiye'ye ise EURO 2000 elemelerinde başarılar dilerim.

Mersinli Kaan "Anelka" Feritoğlu

LEVEL

Selamlar Feritoğlu Kaan

İlk olarak, okurlar arası sürtüşmeler konusunda haklı olduğunuzu söylemek istiyorum. Ve bu Pınar Alsac, Mark Jackson vs. konusunda bundan sonra gelecek yorumlar, eleştiriler, igolemelerin tarafımdan yontulacağını da duyurmak istiyorum. Benim istediğim okuyucuların arasında bir sürtüşme çıkartmak değil, ortaya bir fikir atılmışsa bunun aksini savunuların da söz haklarını kullanmasını sağlamaktır. Ama Türk milletinin tartışma tutkusu bu konuda da kendini gösterdi ne yazık ki. Yine de herkesin savunduğu fikrini serbestçe dile getirmeye hakkı olduğunu düşünüyorum ve bu tartışmaya burada nokta koyuyor, sonuna geçiyorum.

1 - Vay uyanıklar, Türk takımlarını yaptınız, üstelik de sattınız haa. Gırışimci gençlik. Herhangi bir basketbol oyununda Türk takımı olduğunu sanmıyorum, ama NBA 98'de de kendi takımlarını ve kendi liginin

oluşturma seçeneği olduğunu biliyordursunuz. Biraz uğraşarak Türk liginin kendin de oluşturabilirsin.

2 - Amiga sahibiyken ben de Sensible oynardım. Az mı kavga etmiştik Kıvanç'la, ben Beşiktaş'la onu 8-0 yendiğimde (o da Barcelona'yla oynuyordu). Sensible Soccer 98'in de o kadar kötü olduğunu söyleyemezsin, adamlar zamanın gereği olarak üç boyutlu yapmışlar, ama oynaması hala zevkli. SWOS 98'in çıkacağını zannetmiyorum, en azından şimdilik hiçbir haber yok. 98 de bitmek üzere olduğuna göre, bütün umutların 99'a kalmış gibi gözüküyor.

4 - Kaynanan seviyormuş, yarım saat önce Test Drive 5'in PC versiyonu geçti elime. Yalnız, bu Alpha versiyonu (yani oyun henüz tamamlanmış değil), bu da demek oluyor ki bir-iki ay daha beklemen gerekecek.

5 - Tabii yazarım, ama insanlar nereli olduğunu mektubunda belirtmezse, münecimlerle bağlantıya geçip onlardan mı öğreneyim? Herkes yazsın nereli olduğunu paşa paşa, biz de yazalım di mi?

Merhaba Sevgili Level Çalışanları,

Ben Kerem. Bu size üçüncü mektubum. Aslında bu mektubu yazmayacaktım. Fakat ismini görünce birden umutlandım ve yazmaya karar verdim. En sonunda dergide tek okumadığım, hatta hakmak bile istemediğim kültür sayfaları tarihe karışacağı için çok mutluyum. Aynı zamanda "Kısa Kısa" bölümünü açmanız çok iyi olmuş. Çünkü açıklayamadığınız oyunların iyi mi kötü mü olduğunu buradan öğrenip oyun alma konusunda ona göre seçim yapabiliriz. Bu konuda çok iyi düşünülmüşünüz. Tebrikler. Tamam abicim, derginiz iyi güzel de, bayiye gidip gelmekten sıkıntı geldi. Level gelene kadar

akla kararı seçiyorum. Yani aybaşıdan itibaren hergün bayiiye uğruyorum. Bazen bir günde iki kere gittiğim oluyor. Bayideki amca da "Ben yok demekten bıktım, sen 'Level' gelmedi mi' demekten bıkmadın" diye söylüyor. Artık bırakın şu Starcraft oynamayı abicim. Hazırlayın dergiyi, ondan sonra istediğiniz kadar oynayın. Tamam bu kadar sohbet yeter. Şimdi sıra sorularda.

1. Kesintisiz güç kaynağı (UPS) ne işe yarar? Tamam güç kaynağı dedik ama daha ayrıntılı bir şekilde (Maksat halk bilinçlendiren).
 2. UPS'lerin fiyatları ne kadardır?
 3. En iyi araba yarışı hangisi (Piyasada olanlardan)?
 4. Eskimesine rağmen Fifa 98'i hâlâ bitiremedim. Lütfen azıcık da olsa biraz Cheat (Tamam biliyorum Cheat hattınız var ama ne zaman arasam düşüremiyorum)?
- Hepinize kesintisiz güzel günler.

Kerem Konga

LEVEL

Merhaba Kerem

Derginin makus talihi aldı başını yürüdü, biz dergiyi ne kadar erken bitirsek, o kadar fazla sorun çıkıyor. Mesela 6 Ekim'de çıkan Level, 29 Eylül'de matbaaya verilmişti. Biz de çalıştık uğraştık, Kasım sayısını 22 Ekim'de verdik matbaaya, ama ancak 4 Kasım'a yetişebildi. Gördüğünüz gibi biz işimizi yapıyoruz, sorun çıkartanlar utansın.

1 - UPS elektrik kesintisi sırasında devreye girerek geçici bir süre için bilgisayarınıza elektrik sağlar. Bunun yanı sıra, şebeke elektriğindeki dalgalanmaları engelleyerek, bilgisayarın değişken voltaj yüzünden bozulmasını engeller. Fiyatları ise sağladığı elektrik oranında artar. En ucuzları 110 dolardan başlar, ama bunlar ancak 15 dakika idare eder. Bu süre de bilgisayarda yaptığın işleri kaydetmene yetecek kadar fazladır. Böylece 3 haftadır yazdığın ödevi, Aktaş'ın gazabına uğramaktan kurtarabilirsin.

2 - 110\$'dan başlayıp, 750\$'a kadar yolu var. Elektriğin ne kadar yeteceği, cebinden çıkmasına razı olduğun parayla doğru orantılıdır.

3 - Daha zor sorular sormanı beklerdim, Tabii ki Need for Speed 3.

4 - Saldır Altın, göreyim seni.

Tututututut...

Merhaba Level,

Ben Müslüm. Bu size ikinci mektubum. Kısa ve öz konuşmak istiyorum. Deginmek istediğim konu, Hots Shots bölümünde neden güzel oyunların filmleri yok? Mesela en son Level CD'sindeki Hots Shots bölümünde Max Payne veya Tomb Raider 3'ün filmleri olabilirdi. Tamam resimler var ama, film başka, resim başka değil mi? Bir başka konu ise Level dergisinde bir iki sayfa ayırp dergiye emeği geçenlerin resimlerini koyabilirsiniz. Böylece sizi daha iyi tanımış oluruz. Eylül sayısında vermiş olduğunuz Dreams için de teşekkürler.

Haa bu arada Level'in bizim evde bir hayranı daha var, o da muhabbet kuşumuz Maviş. Derginize bayılıyor, özellikle köşe kısımlarına. Onun da size söyleyeceği bir şey var. "Çık çık çık Level cici Level fıstık.... Maşallah..."

Müslüm Erbuken-Sivas

LEVEL

Merhaba Müslüm

Ben Level, madem kısa ve öz olayına girdin, ben de sana uyayım. Hotshots bölümü, ad üstünde, sadece çok yeni oyunların resimlerine ayrılmış durumda. Ama Multimedia CD'sinde seyirlik demolar, düşük konfigürasyonda çalışacak oyunlar vermeyi planlıyoruz. Hele şu anketi bir yapalım, gerisi kolay. Kendi resimlerimizi dergide yayınlama konusuna gelince, valla bizi görmek istemezsin. Günde 15 saat monitör karşısında oturmaktan pörtlemiş gözlerimizle, değme vampirlere taş çıkartacak durumdayız yani. Ama çok istiyorsan, İstanbul'a uğradığında dergiye bir uğra, bir kahvemizi içersin. Muhabbet kuşuna da söyle, bütün sayfaları yiyebilir, ama Posta Kutusu'na dokunursa fena olur. Tanıdığım çok cevval kediler var.

Merhabalar Sinan Bey,

Benim adım Özgür. Fps, Rpg, Simülasyon, Strateji oynamaya bayılırım (veya bayılmam?!...!). Gelelim eleştirilere. Bir kere kültür sayfası 2'ye insin ama kaldırılmasın veya Posta Kutusu

ile yayınlansın ("Kültür sayfalarına gerek yok ve bununla ilgili birşeyler okumak isteyen daha detaylı bir dergi alır" diyen gençlere diyorum ki: Benim ikinci bir dergiye verecek param yok (L-Manyak hariç)). Bence içindekiler ve Level CD sayfalarını iki sayfaya indirin ve Frp'yi Shut'layın. Oyunların tam çözümünü, tuş kombinasyonlarını, karakter hareketlerini, oyun hilelerini Multimedia CD'sine koyabilirsiniz.

Gelelim sorulara:

1. Iron Maiden'in maskotu olan Eddie'nin oyunu olan "Ed Hunter"ı nereden bulabilirim?
 2. Tiberium Sun'ın Beta sürümünü satın almak isteyenler beni arasın.
 3. Elinde çeşitli Heavy Metal gruplarının posterleri olanlar ve bunları satmak isteyenler beni arasın. Tel: (0312) 623 39 49'dan Özgür'ü istesinler, 16:00'dan sonra.
- İnşallah bu mektupta Altın Makas devreye girmez!!!
- Buradan bütün Heavy Metalcilere selam çıkıyorum. Özellikle de Blackcilere... Long live Black Metal. See you in Doom!!

LEVEL

...İnsanlar Konuşa Konuşa...

Kültür sayfalarını kaldırıyorsunuz. En azından şimdilik. Son iki aydır kültür sayfalarına gelen destek epey arttı, biz de en azından şu meşhur anketin sonuçlarını alana kadar köşeye dokunmamaya karar verdik. Bir de anketi hazırlamak için vakit bulsam, herşey süper olacak.

1 - Ed Hunter'ın çıkışı ertelenmiş bulunuyor. Ne zaman çıkacağı ise meçhul.

2 - Sakın haa, Beta sürümünü elde etmiş olman zaten başını yeterince derde sokuyor, aman diyim, bir de satmaya kalkışarsan iyice batarsın. Ben derim ki, Tiberium Sun'ı hard-diskinden sil ve tam sürümü çıkana kadar sabret.

3 - Duydunuz mu metalciler? Poster falan isterseniz Özgür'ü araya bilirsiniz. Bu arada, adresin elimde, reklam ücretini almaya geliyorum yakında Özgür. Tabii sana bir güzellik yaparız.

Canım Ciğerim Levelim'im

Biz derginizi Ocak ayından beri alan fakat hala abone olmayan iki arkadaşız. Derginizi severek okuyoruz. Level'in



gerek yazarları, gerekse içeriği diğer oyun dergileriyle olan rekabeti iyece alıyoruz. Bu konuyu çok uzatmadan sorulara geçmek istiyorum. Bu arada Onur NFS 3'te enselendi. Sıra bana geçti.

-Dur lan Onur ilk önce ben soracağım, bekle iki saniye sonra sen sorarsın.

-Olmaz abisi!

-Peki peki ilk benim ikincisi senin.

1-Sizin tavsiye ettiğiniz, hem fiyatı uygun hem de süper bir üçdeffiks kartı istiyok. Bunun fiyatını ve özelliklerini yazar mısınız? Lütfen!

2.Multimedia CD'sinin yanına bir de değişik özellikleri olan bir değişik CD istiyorum. Merhaba benim adım Onur, şu yukarda soru soran hurbonun adı Doruk.

3.Evet şimdi kumanda yine bende. Ben bilgisayarımı 1.5 yıl önce aldım. Bilgisayarımın özellikleri: P-133, 16 MB RAM, bilgisayarımın gücünü biraz daha yükseltmek istiyorum. ne Ne kadar yükseltmem gerekiyor?

4-Sizce kutulu oyun ile kutusuz oyun arasındaki fark nedir? Millet niçin hep kutulu CD almak istiyor?

5-En son olarak ben bir istekte bulunaçam. Micro Machines V3'ün tam sürüm oyununu verebilir misiniz? Yani Dreams gibi. Fakat Multimedia CD'sini yok ederek değil.

Biz Kız. Eregli'den bu mektubu yazıyoruz. Ve sizin de yayınlamanızı bekliyoruz.

Thank you in advance.

Doruk & Onur

Selamlar, Sevgiler.

LEVEL

Hosgeldiniz Beyler,

Simdi kendinize bir sorun, neden giriş mektubunuzun giriş paragrafından birşeyler eksilmiş olabilir acaba?

Bilemediniz mi? Olsun, yakın zamanda anlarsınız, tebrikler :)

1- Daha önce en az elli kere yazdım, yine yazıyorum. 3Dfx kartı alacaksınız Diamond Monster'dan şaşmayın. Diğer kartlar da hemen hemen aynı özellikleri taşıyor, ama Diamond gibi büyük ve tanınmış bir şirketin ürünü olması nedeniyle Monster'ın 80, Diamond Monster

II ise 150 dolar civarında. Monster I'de 4 MB grafik hafızası ve Voodoo grafik hızlandırıcısı varken, Monster II'de 8 MB hafıza ve daha gelişmiş iki Voodoo işlemcisi var, ama unutmayın ki bu kartlar ekran kartının yerine geçmiyor, arkadan bir kabloyla ekran kartına bağlanıyor ve sadece üç boyutlu oyunlarda devreye giriyor. Üç boyut hızlandırıcı kartların oyunlarda sağladığı güzelliklere gelince;

* Bir kere, normal ekran kartlarından üç dört kat hızlı çalıştıklarından, üç boyutlu oyunlarda müthiş bir hız artışı sağlıyor. Frame atlama olayı bitiyor.

* Quake, Tomb Raider gibi oyunlarda bir nesneye yaklaşınca grafiklerin nasıl kare kare olduğunu bilirsiniz. 3D hızlandırıcılarda ise, bir nesneye ne kadar yaklaşırsanız, nesnenin üzerindeki detaylar o kadar artıyor. Böylece kare kare olayı bitiyor.

* Diğer kartlarda yapılamayacak kadar gerçekçi ışık, renk ve patlama efektleri bu kartlarla gerçek oluyor.

Şu zamandan sonra mutlaka bir 3D kartı almanız lazım, çünkü çıkan 10 oyundan 8'i mutlaka üç boyutlu grafiklere sahip ve üç boyutlu kartlara da tam destek veriyorlar. Yalnız, üç boyutlu kartları alırken bilmeniz gereken en önemli nokta, işlemcinizin en az Pentium 133, ekran kartınızın da 2 MB hafızaya sahip olması, yoksa istediğiniz performansı elde edemezsiniz. Umarım bu cevapla 3D kartları hakkında kafasında soru işaretleri olan herkesi biraz olsun aydınlatmışımdır.

2 - Multimedia CD'sinin çehresi değişiyor. Yakın zamanda hepinizin hoşuna gidecek bir sürprize hazırlıklı olun.

3- Al sana ucuz, normal ve ideal olarak üç seçenek. UCUZ: İşlemcisi P150, belleğini de 32'ye yükselt (60\$). NORMAL: Anakartını MMX uyumlusuyla değiştir ve P233 MMX ve 32 MB SDRAM al (150\$).

IDEAL: Anakartını PII uyumlu al, işlemcisi PII 266 (en az), belleği 64 MB, ekran kartını 4 MB yap ve üstüne bir de Monster ekle (300\$). Tabii ki en mantıklısı son seçeneği tercih etmen, zaten MMX ve altı işlemcileri ikinci el haricinde bulman çok zor olacağından, buna elin mahkum da diyebiliriz.

4- Kutulu oyun orijinal, kutusuz oyun kopyadır ve kopya oyun satan-

ların yaptığı tam anlamıyla hırsızlıktır. Burada kutuludan kastım, plastik CD kutu değil, kocaman karton kutusu içinde orijinal kitapçığı ile birlikte satılan oyunlar. Orijinal oyunlar fiyatları yüzünden itici gelebilir ama yıllardır oynadığınız o güzelim oyunları yapan insanların da bir yerden ekmek yemesi gerektiğini unutmayın. Ve siz her aldığınız kopya oyunla, o oyunu yapmak için aylarca emek sarfeden insanların hakkını yediğinizi unutmayın (OEM, orijinal kopya, isim fark etmez hepsi kopya oyun kategorisine girer). Evet, orijinal oyunlar kopya oyunlardan daha pahalı olduğundan itici gelebilir, ama Türkiye'de 8 milyona satılan Need for Speed 3'ün yurtdışında 50\$'a satıldığını (15 milyon) bilmelisiniz. Tabii orijinale olan talep artıkça, bu fiyatlar da kendiliğinden düşecektir. Kopya oyun alan insanların savunduğu bir diğer nokta da "Bir oyunun Türkiye'de orijinali yoksa biz ne yapalım, bir tomar para verip dışarıdan mı alalım?". Hayır, ama en azından Türkiye'de orijinali bulunan oyunları orijinal almaya gayret gösterin. Böylece hem Türkiye'deki oyun piyasası canlanır hem de dışarıdan çıkan bir oyunun kopyasının gelmesi için dört ay beklemezsiniz.

5- Hayır. Neden hayır? Çünkü biz bir oyunun orijinalini vermek için, oyunu yapan şirkete kamyon dolusu para veriyoruz, aksi takdirde biz de hırsız durumuna düşeriz. Eğer bir şirketin Türkiye içinde temsilcisi yoksa, o şirketin oyunlarını satın almamız da mümkün değil. Micro Machines 3'ün yapımcısı Codemasters'ın Türkiye temsilcisi de ne yazık ki yok.

Gördüğünüz gibi cevaplarını epey uzattım, çünkü sorduğunuz soruların başka okurların da aklını kurcaladığından eminim. Hem böylece "Mektuplara çok baştan savma cevaplar veriyorsun" diyen arkadaşları da memnun etmiş oluruz.

Mektubuma teşekkür ile başlamak istiyorum. Gerçekten Dreams gibi bir oyunu tam sürüm vermek yürek ister. Bunun için Level'cılar adına hepinize teşekkürler. Başarılarınızın devam etmesi dileğiyle soru ve eleştirilerime geçiyorum.

1 - Champ Manager 98 ne zaman çıkacak?

2 - Hangi menajerlik (futbol) oyununu tavsiye edersiniz?

3 - AMD K-6 işlemcilerinin performansları nasıl? Tavsiye edermisiniz?

Eleştiri 1 - Kültür sanat sayfaları kaldırılmasın, içeriği değiştirilsin. Örneğin Eylül ayında Grease isimli bir film tanıtılmış. Başka film yok muydu? Böyle bilmem kaç senesinden kalan bir film tabii ki tepki alır. Ama Armageddon'u tanıtırsanız kültür sanat sayfaları kapatılmazdı. En azından o yolda olmazdı.

Eleştiri 2 - Yazarlar sohbeti iyice koyulaştırdı. Tamam oyuna caaart diye girilmez ama, oyunu daha uzun tanıtıp kullanılan tuşları verseler iyi olur.

Öneri: Bir de bence mektup arkadaşlığı köşesi açmalısınız. Fikir, CD, Computer alışverişi yaparız (nası öneri ama). Umarım tebrik içeren mektuplara yer verdiğiniz gibi, eleştiri içeren mektuplara da şu an olduğu gibi bundan sonra da yer verir ve bizleri mutlu edersiniz. Kalemim yavaş yavaş bitiyor. Kalem bitmeden ben mektubu bitirsem iyi olacak. Şinan Abi ve tüm Level çalışan ve okuyanlarına SELAMLAR....

Mustafa Acır-Kütahya

LEVEL

Merhaba Mustafa,

Eleştirilerin çok yerindeydi, ben de muhabbetin dozunu biraz kaçırdığımızı hissetmeye başladım (isterseniz bu ayki okuyucu incisine bir bakın). Sorularının yanıtlarına gelinece...

1 - Championship Manager yolda, sanırım Şubat '99'da çıkar ve Türkiye'ye gelir.

2 - Ben pek menajerlik sevmem ama bir ara Premiere Manager oynardım, tavsiye ederim. Yenilerden FA Premier Manager'ı ise çok tuttum, hem oynaması kolay hem de müthiş grafikleri var.

3 - AMD K6'da Intel MMX işlemcilerle beraber ömrünü doldurmuş bulunuyor. Şimdilerde Intel'in PIII'sine karşı AMD 3DNow! teknolojisine sahip işlemciler çıkarttı piyasaya ve performansları da hiç fena değil.

Merhaba Sevgili Level

Çalışanları,

Gercekten piyasadaki en iyi oyun dergisini çıkartıyorsunuz. Derginizi çok eskiden beri takip ettiğim için gelişme hızınız beni biraz şaşırtıyor. Bunun için sizi tebrik ediyor ve eleştirilerime geçiyorum.

1.Ekim ayındaki dergiye ilk bakışta garip bir şey ilgimi çekti. Bu, ortalama puanına altı verdiğiniz bir oyuna (Dune 2000) üç tam sayfa ayırırken (ve bir de kapak), her şeyiyle on puanı hak ettiğini belirttiğiniz bir oyuna (NFS 3) ise yalnızca bir sayfa ayırmayıydı. Cene bir sayfa kalsa iyi, sayfanın yüzde 25'i logo, resim ve puan tablosuna gitmiş, bir de sayfanın yüzde 50'sinin (hanginizin olduğunu bilmiyorum ama) Mad Dog arkadaşın geyik muhabbetiyle gittiğini hesaba katarsak kaldı geriye yüzde 25! Tabii bu kadarlık yazıdan bir insanın bir şey anlaması mümkün değil.

2.Bir de Posta Kutusu bölümü hakkında bir öneri getirmek istiyordum. Bence bu bölümün altı sayfaya çıkmış olması biraz saçma. Bunun yerine bu bölümü derginizin hakkındaki yapıcı eleştirilere veya düşüncelere ayırmamız daha mantıklı olur. "Bu oyunun şu bölümünü nasıl geçirim?" gibi soruları içeren mektupları illaki yayınlamanız gerekmez. Bunun yerine, bu mektuplara kısa cevaplar yazıp, gönderenin adresine postalayabilirsiniz.

3.Bu arada Ekim ayında, CD'niz bir başka güzel olmuş. Verdiğiniz demolar, Theme'ler, Shareware'ler bir harikaydı (özellikle oyun hileleri programı). Şimdiden teşekkür.

4.Tabii ki siz, bu halinizle de çok güzelsiniz. Yazdıklarımınla yalnızca yardımcı olmak istedim.

İyi çalışmalar. Takma isim kullanmam.

A.Çağan Yıldırım



AYIN OKUYUCU İNCİSİ

Bu ayki okuyucu incisi muhabbetin dozajını biraz kaçırdığımızı düşünmemize yol açtı. Acaba suç bizde mi, yoksa hemen samimiyet kurma yanlısı olan Türk milletinde mi, takdirini size bırakıyoruz.

....Bu nedenle sizin çok çalıştığınız ortaya çıkıyor. Bu da sizi çok yoruyordur herhaldé. Tabii ki bize bu konuda GİREN ÇIKAN bir şey olmadığından bunun zorluğunu tam olarak bile bilemiyoruz..